

PSONE ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ GAME BOY ADVANCE
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
ARGENTINA $6,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10
NUMERO 41
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Te anticipamos el regreso más popular y sangriento de la historia
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA
ROCKY
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
SUPER MARIO SUNSHINE
EDITORIAL POWER PLAY
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00041
■ LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ■

# Index

## ESTE MES EN NEXT LEVEL 41



## INDICE DE JUEGOS

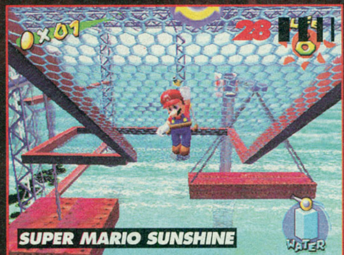




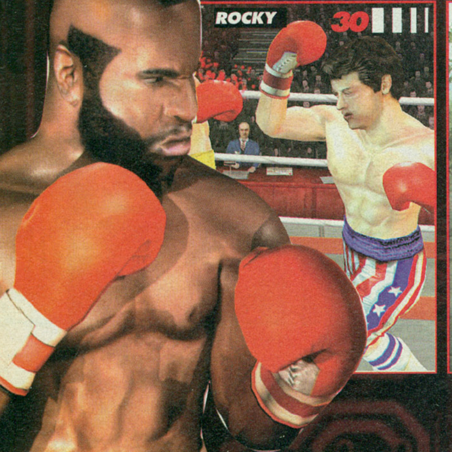

TIMESPLITTERS 2 16



SPLINTER CELL 10




SUPER MARIO SUNSHINE 28



ROCKY 30




NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 48


PLAYSTATION
GAMECUBE
GAMEBOY
PLAYSTATION 2
XBOX
DREAMCAST
TODAS LAS CONSOLAS Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
LAS MEJORES NOVEDADES!
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTREG





**DIRECTOR Y EDITOR**
Mauricio Urbides
**JEFE DE REDACCION**
Diego " Balboa" Bournot
**DIRECCION DE ARTE Y DIAGRAMACION**
Guillermo "Wild Arms" Belziti
Daniel Herbón
**EDICION Y CORRECCION**
Diego "¡Córtame el párpado, Paulie!" Bournot
**COORDINACION COMERCIAL**
Marcelo Tracuzzi
**PRODUCCION PUBLICITARIA**
Antonio "Spanish Boy" Giménez
**NUMEROS ATRASADOS**
*Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16 hs.*
**IMPRENTA**
Poligráfica del Plata S.A.
Algarrobo 877 - Capital Federal
**DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.**
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510
**DIST. INTERIOR Y EXTERIOR**
Austral S.A., Isabel la Católica 1371/77
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación de Editorial Powerplay. Cartas a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285 o envíanos un e-mail: a nextlevel@fibertel.com.ar

Registro de la propiedad intelectual en trámite.

ISSN 1514-9854.





Impresa en la Argentina, Noviembre de 2002


# No queremos el "Replay"

## ...o aguantar a gente que no sabe nada de nada...

¡Hemos llegado nuevamente! Hay veces en que uno realmente piensa en bajar los brazos, el país donde se "crea" esta revista se llama Argentina, y no hace falta que expliquemos las miserias que el pueblo esta pasando.

Pero si encima de eso nos tenemos que aguantar que cierta manga de ignorantes nos quiera tomar el tiempo, realmente se equivocan si piensan que pensamos aguantarlos gratuitamente. Gente de la que su nombre nos recuerda - irónicamente - al arsénico (para los que no lo conocen, un poderoso veneno que mata en segundos), se ocupó de hablar pestes de nosotros a nuestras espaldas, sin tener en cuenta la consabida consigna: que la vida es un boomerang, y que a la larga todo vuelve. Y más todavía, cuando te dedicás a cosas que no son tan buenas como aquéllas de las que te quejás... pero bueno, dejando de lado la estupidez de la gente en general, todos ustedes saben que tratamos de hacer esta revista en un país decadente, y nos pasan cosas como la del mes pasado, en el que no tuvimos más remedio que hacer la revista en un papel que no era de nuestro agrado, pero hay una cosa que quedaba clara, o la hacíamos en ese papel o no había revista.

Nos resignamos como tantos otros a pagar más por menos, y realizamos el número 40 de Next Level contra nuestra voluntad en un nuevo tipo de papel. Estabamos aterrados de pensar como quedarían las fotos, de ver como reaccionarían nuestros lectores a los que, por supuesto, no solo les debemos todo lo que somos -nada más ni nada menos que la revista más leída de toda Latinoamérica- sino que pensábamos que nos iban a querer hacer una Fatality a cada uno de nosotros, porque ni siquiera pudimos advertirles del cambio ya que el problema del papel se produjo DESPUES que enviáramos todo nuestro trabajo a la imprenta.

Pero una vez más, todos ustedes nos sorprendieron... no solo no hubo UNA sola queja, sino palabras de aliento ante el desconcertante cambio. No tenemos palabras para agradecerles que nos hayan bancado una vez más. Next Level 40 fue una de las ediciones más vendidas en la historia de la revista, y realmente nos demostraron que ustedes, los lectores, son los únicos verdaderamente incondicionales.

Pero ¡BASTA! ¿Que tiene de bueno este número que tienen en sus manos? Mucho, por supuesto...

Para empezar, una nota de tapa de Mortal Kombat: Deadly Alliance, la vuelta al ruedo de una de las sagas más populares y queridas de la historia, y de la que depende el bienestar o el final de la serie, todo en un informe IM-PER-DI-BLE. Por otro lado, en un mes en que no vimos prácticamente ahogados de títulos para analizar, nos pasamos horas y horas con Rocky, sin dudas la mejor simulación de boxeo a la fecha, y que nos robó muchísimo del tiempo que le dedicamos por mes a jugar en Multiplayer. También estuvimos abocados a terminar Super Mario Sunshine, tomándonos largos descansos para leer sus cartas, deleitándonos con TimeSplitters 2, jugando a Blood Rayne, dribbleando en NBA Live 2003, afanando a más no poder -como si fuéramos políticos- en Grand Theft Auto: Vice City -juego recién salido y que será analizado en nuestra próxima edición- , escuchamos las maldiciones de Fareh cuando el director gritaba ¡CUT!, mientras él trataba de ganar una escena de Stuntman- un juego de una dificultad pocas veces vista-, o los alaridos espeluznantes (bueno, no tanto) de Sebastián Riveros, mientras jugaba una semana sin parar a Eternal Darkness... todo esto, y mucho más, en las revisiones de este número... pero acá no termina la cosa, porque estuvimos probando las versiones "casi" finales de Resident Evil 0 (Zero), Harry Potter and the Chamber of Secrets, la nueva edición de Winning Eleven 6 J-League para PS2 o del Sega Soccer Slam, ahora también para PS2, y decenas de cosas más que les comentamos en este número. También un informe de nuestro legendario "Informante Amarillo" en colaboración con Chocobo Winograd, en el que develan el secreto de una supuesta y legendaria batalla interna entre Sony y Nintendo, entre decenas y decenas de cosas más. Por ahora nos despedimos y nos vemos dentro de 30 días en todos los kioscos de Latinoamérica, con las últimas revisiones,un completo informe de qué comprarse en estas Navidades que ya se vienen y mucho, mucho más... ¡Hasta la próxima!

La Redaccion

# ¡Este es el equipo!

Ustedes lo pidieron y aca estamos , estos somos los que hacemos Next Level. Ahora no se quejen...

### Diego Bournot
"Tommy Gun"



**Su adicción por el café solo es superada por sus manias de estratega. Este mes se la pasó jugando al Rocky en la Xbox, mirando las peliculas de Rocky y escuchando música de... sí... de Rocky.**

### "Guille" Belziti
"Natural Boy"

**Este mes se la pasó renegando por la manera en que le entregamos las notas, jugando poco y nada mientras rediseñaba la revista y comiendo esas cosas naturales que parecen para gatos...**

### Mauricio Urbides
"Kazaa all day long"

**Mientras supervisa todo se la pasa bajando MP3 de todos sus grupos favoritos, generalmente música que nosotros pondríamos si quisieramos suicidarnos, como Cher, pero bueno...**

### Antonio Schmidel
"Fareh"

**Este mes "Fareh" estuvo jugueteando con las consolas y fue capturado con frenesí por el Stuntman, aunque su nivel de dificultad casi lo hace romper la PS2 en mil pedazos...**

### Facundo Mounes
"Rockman"

**Aparte de llegar siempre tarde, Facundo está como loco con la versión de prueba que Nintendo le envió del nuevo Metroid para su tercer brazo, el Game Boy Advance...**

### Daniel Herbón
"Largo"

**Entre aviso y aviso, Photoshop y Quark, se dió tiempo para que Diego le llene la canasta en el NBA Live 2003 y lo pusiera nocaut varias veces seguidas en el Rocky...**

### Sebastian Riveros
"The Pampean Stallion"

**Otro que se enfermó mal con el Rocky, y no perdió oportunidad de venir a cruzar golpes en la editorial. También este mes terminó Encubizado, después de la adquisición de la nueva Nintendo.**

### Alejandro Nigro
"Puzzle Man"

**Fana de los juegos de rol, que este mes se las tuvo que ver con los literalmente "últimos" lanzamientos de PSOne, y seguir danzando al compás del último Dance Dance Revolution.**

### Don Clericuzio
"Salieri de nadie"

**Esperando la nueva temporada de South Park, el Don se paseó por la editorial para ver los ultimos lanzamientos, y criticar a Vice City como un insulto a la verdadera mafia...**

Comenzamos otro mes del Reader's Corner más popular del mundo - si existe otro, háganoslo saber para corregirnos - hehehe.

Esta vez, sin prisa pero sin pausa, para que entren la mayor cantidad de misivas posibles... y comenzamos cooooooooooon...

Andres Band

Hola me llamo Andres Band tengo 13 años y vivo en Cochabamba, Bolivia.

Me encanta el PS2, me lo compré junto con GTAIII ya lo pasé 3 veces, tambien ZOE y Half-Life, ya no me quedan juegos y aqui los mismos son muy caros. Bueno, mi siguiente pregunta es si el MGS2: Substance llegará a USA (oi rumores de que solo llegara a Europa).

Bueno, en todo caso si solo llegara a Europa como me lo podria hacer traer hasta aqui y en todo caso si llegara a USA como podria hacer para traerlo de USA y cuanto me costaria (intacto).

Solo tengo 5 revistas suyas, las número 33, 35, 37 y de Next Level Extra tengo la de Silent Hill 2 y la siguiente pero me encanta, dan la informacion necesaria tienen buenos análisis de los juegos y tambien las fotos, bueno les escribo luego y ojala que su pais mejore, ¡No cambien! chau.

PD: Envienme la portada de MGS2substance.

Hola desde Argentina para todos los Bolivianos que leen nuestra querida revista, ¿Allá tambien usan el "chau"? Realmente nos sorprende. Bueno contestando a tu pregunta de cómo importar juegos a tu pais no tenemos idea de la metodologia a usar pero calculamos que con las páginas de internet de los distribuidores o grandes tiendas, como www.amazon.com, no tendrias que tener grandes problemas. Aca debajo tenés la caja del juego para Xbox, que lamentablemente es para la primera consola en la que dicha versión del juego va a salir, además de la de PC. Supuestamente la versión de Metal Gear Solid 2: Substance para PS2 saldria a principios de 2003.

Respecto de los números que tenés no te preocupes que desde ahora en más salimos en simultáneo a toda Latinoamérica, y nos vas a tener que soportar en los Kioscos todos los meses... Muahaha...




Christian Pizzio (¡Si! otra vez...)

¡Puff!, se fué, nunca más, se acabó. Y qué le voy a hacer, se me acabó la originalidad, y no se me ocurrió ninguna historia, así que me quiero sumar al gran debate sobre los RPG. Antes que nada, les quiero avisar que voy a intentar hacer mi análisis de la manera más objetiva que pueda, pero me resulta muy difícil ya que soy hiper-súper-archi-fanático de este genéro. Los principales puntos discutibles, para mi, son estos: las peleas por turnos y la forma de cómo aparecen los enemigos (Ej.: random).

En el primer punto hay mucho para discutir, están los que quieren sacar este modo de pelea para siempre, y a los que le encanta poder tomarse una Coca en el medio de una pelea, especialmente cuando algún boss nos puede tomar mucho tiempo destruirlo (como la final del FF VIII), para mi es verdad que el tema de este tipo de peleas tiene que modificarse pero uno no puede esperar que de la noche a la mañana cambien este sistema, ya que, a los creadores, les da mucha plata, sobre todo en Japón; igual esto se esta modificando pero de a poco, creo que el que empezó a implementar otros sistemas referentes a este punto fue Square con el espectacular Chrono Trigger, y ya pasaron unos cuantos años, igualmente el "viejo" sistema de pelea se sigue utilizando, aunque cada vez más los creadores están intentando innovar con algo (léase, Chrono Cross, Star Ocean, los últimos FF incluyendo al Tactics, Valkyrie Profile, Tales of Destiny II, y unos cuantos etc...). Obviamente, el sistema de turnos no va a durar toda la vida, pero hay que esperar, y les recomendaría que esperen sentados porque todavía le queda un poco de vida.

Hablando del segundo "problema": Los Combates Random, este me resulta más difícil de creer que desaparezca, porque es un sistema que a los programadores les resulta cómodo y fácil de programar (valga la redundancia), aunque en mi opinión, en la mayoría de los juegos, este sistema pudre, y de que forma. Aunque existen intentos que estuvieron muy bien hechos (por ejemplo, Chrono Trigger y Cross, Valkyrie Profile y me parece que muchos más no hay) y que a mi me encantaron de arriba a abajo y hace que el juego sea más dinámico, pero repito, está jodido que cambie, pero en el mundo consolero todo puede pasar.

Me voy, pero no sin antes agradecerles por la onda, que impriman la revista con ese estilo de hojas no me importa para nada mientras la calidad de lo que esté escrito sea la misma, y les prometo que para la próxima me pongo las pilas y les escribo una historia copada.

PD: Mi mail champizzio@hotmail.com

Este tema de los RPGs parece la historia del nunca acabar... pero bueno son opiniones y todas cuentan. Es verdad que los RPG están en una especie de letargo en sus sistemas de combate y las consolas de última generación no parecen ajenas a ellas. Tenemos en nuestro poder Wild Arms 3 y Suikoden III - de ambos juegos vamos a tener las revisiones pertinentes en nuestro próximo número - y esperamos poder contarles si esta vez hay algo nuevo bajo el sol. También nos acaba de llegar el adaptador de red de Gamecube y lo estamos probando con el Phantasy Star Online y las primeras impresiones son espectaculares... el mes que viene les contamos nuestras experiencias.

Diego C. Gonzalez

Hola, capos de los videojuegos. Son una maza, la revi es una joya, sigan laburando de la misma manera. Aunque a veces se debe tornar un poco feo cuando terminan un juego para analizarlo y puntuarlo con un "3".

¡Que no te quepa la menor duda!

Ahora vienen los "palos". Bah, en realidad sugerencias:

Si la carta no se refiere al mundo de los videojuegos (se equivocaron de revista), no la publiquen.

Gracias por el dato... lo vamos a tener en cuenta... 8)

Pongan en castellano el nombre de las secciones, porque "creo" que estamos en Argentina.

A ver... si estamos en Argentina, pero ya hace 41 números que las secciones tienen el nombre que tienen, y son como nuestros hijos, no les podemos cambiar el nombre... sorry about that!

Tiren datos acerca de los juegos, periféricos y consolas más vendidos en otros países.

En los países que les va bien, se vende Xbox, Gamecube, PS2 o sea... de todo. En los paises en crisis, el Family Game y el Songa son lo más.

Para los afortunados que puedan comprarse las tres consolas, joya, pero sino sólo compren dos, el Cubo de Nintendo y la Negra de Sony. Para mí, la mejor es la Xbox por las prestaciones y por su superioridad tecnológica, pero lo que hace a las consolas son los juegos, y los juegos que tiene la consola de Nintendo son muchos más y mejores que los de la caja de Bill. No puedo decir lo mismo de Sony, pero también tienen lo suyo: lo demostraron con Ico (que para mí, junto con Metal Gear Solid 2 tiene los mejores gráficos que he visto), y el juegazo The Mark of Kri. Igualmente prefiero la Play, basta con nombrarles algunos de los juegos que salieron: Metal Gear Solid 2, Onimusha I y II, Red Faction I, Tekken 4, GTA III, y los mejores juegos de simulación deportiva jamás hechos: la serie Winning Eleven y el Gran Turismo 3 A-Spec. Y ni qué hablar de otros por venir: MGS 2: Substance, GTA: Vice City, Red Faction 2... mejor lo dejo ahí, a ver si los de la competencia se empiezan a sentir mal. Claro que este es mi punto de vista, no significa que sea así, aunque quiero que lo respeten.

> 'Tengo un Nintendo 64, que en mi casa estaba de adorno, hasta que me compré Conquer's Bad Fur Day, el mejor juego que jugué en mi vida, que me hizo revivir esa pasión por los jueguitos, todo gracias a ustedes, ya que mencionaron que Conquers era el mejor juego para N64 del 2001. Y yo de cabeza me lo compré, ahora nos juntamos varios amigos los sábados y no faltan cerveza, maníes, palitos y Conquer's Bad Fur Day.'
>
> Sabias palabras de Diego Gonzalez

Obviamente todos tienen su opinión, pero a decir verdad es pura y exclusivamente el gusto y de vez en cuando la edad, la que impera a la hora de decidirse por una consola u otra. Por ejemplo, no es cierto que la Xbox tenga pocos o malos juegos, sino que es mucho más para adultos que por ejemplo, la Gamecube, que tiene juegos que claramente apuntan a todas las edades. Buena muestra de eso es el Mario Party 4, Star Fox Adventures: Dinosaur Planet o el mismísimo Super Mario Sunshine, juegos que puede jugar alguien de 2 años o alguien de 30 y pasarla igual de bien.

En el caso de la Xbox, últimamente estamos viendo unos juegos impresionantes, y sino convenzan por acá a Diego Bournot que largue el Rocky de una santa vez y se ponga a hacer algo productivo... pero ese no es el único juego que se destaca, toda la serie deportiva de Sega y Electronic Arts está tan copada como las versiones de PS2, una máquina que también como vos decis es un terrible manantial de titulos copados. Es verdad que si tenés el terrible privilegio de poseer dos consolas de última generación, es casi indudable recomendarte que esa elección sea una Nintendo Gamecube y la otra una PS2 o una Xbox. Pero si no sos particularmente fanático de los juegos de Nintendo o del estilo de la consola, es muy factible que te inclines por una PS2 y una Xbox como muchos por aquí lo han hecho. Lo cierto -y lo triste- es que las tres consolas son una MASA, y realmente, descartar cualquiera de ellas para un gamer es un dolor más que profundo... Es increíble, pero todas tienen un juego mínimamente por el que valen la pena las consolas por si solas... Podria seguir horas hablando sobre el tema pero creo que quedó claro. ¿ No?

Preguntas:

1) ¿Qué pasó con Dead to Rights para PS2?

Nada. Se lo quedo Bill Gate$. Y para PS2 no 'ta más. Las reglas del más fuerte, que le dicen, o en este caso, del mejor postor.

2) ¿Para cuándo el disco rígido y la conexión a Internet para PS2?

La conexión para PS2 ya esta disponible con el adaptador de banda ancha -o Broadband- que sale por aquí alrededor de U$S 90 dolorosos dólares... y que posee una óptima conexión con Internet para jugar a titulos tales como Tony Hawk 4, SOCOM: U.S. Navy Seals, Twisted Metal Black, varios juegos deportivos de Electronic Arts, etc. Te basta con conseguir uno de estos aparatitos y una conexión decente a Internet, nosotros lo probamos con Fibertel y el servicio

ADSL de Advance y funcionan joya, pero el tema del rigido es un tema espinoso. Las malas lenguas dicen que la recesión que impera en Estados Unidos está llevando a Sony a replantearse la idea general, y no sacarlo a la venta.

Empresas como Square, cuyo Final Fantasy XI, es un titulo exclusivamente diseñado para ser jugado vía Internet, y cuyos Save Games, asi como mucha información, se guardan dentro de este disco rigido en cuestión, haría imposible el lanzamiento de este titulo en U.S.A si es que esta decisión prospera.

En este momento no se sabe nada definitivo, pero es lógico que Sony no va a querer hacer enojar a Square, o lo que es peor, hacer que decidan hacer de Final Fantasy una exclusividad de Xbox o algo por el estilo, ya sabemos que todavia están llorando lágrimas de sangre por Capcom y su partida con una de las sagas que más dinero generó en las arcas de Sony: Resident Evil y su partida a la Nintendo Gamecube. Los mantendremos al tanto.

Soy de Lynch, partido de San Martín.

Aguante Next Level, sus integrantes, River, la cumbia colombiana, el Dual Shock II (mejor pad del mundo), la PS2, mi amor Natalia, y yo. Por favor, pongan la foto.

Tu carta se deslizo bajo la puerta de la redacción 5 minutos antes de salir a imprenta mientras completábamos el correo, algo que, por razones obvias, hacemos a ultimo momento para darles tiempo a todos de que opinen sobre el número anterior. Lamentablemente, yo contesto las cartas pero el Scanner es como un Terminator para mi y no nos entendemos, para la próxima, prometido, ¡Hey! Al menos sos famoso, ¡Estás en la NEXT LEVEL vieja!

## AGRADECIMIENTOS

Este número, como tantos otros, no se podría haber terminado sin la ayuda de muchas personas. Entre las cuales, sin lugar a dudas se encuentran todas las que día a día se pasan la vida en la editorial dejando el alma en cada nota, en cada foto, en cada colgada de Quark. Ahora mismo, a las 3:10 de la mañana en que nos encontramos a pleno trabajando y escribiendo estas lineas, no perdemos la sonrisa de poder seguir trabajando en lo que nos gusta.

Este nuevo número esta dedicado a los de siempre, a los incondicionales. Gabriela y Santiago, por ser el pilar fundamental de todo lo que hago, Daniel, Diego, Guillermo, Marcelo, Mauricio y Osvaldo en estricto orden alfabético sin los cuales no podrían tener en sus manos este número, y quien sabe donde estaría en estos momentos.

Obviamente, sin olvidarme de todos los colaboradores, de hoy y de siempre.

A la gente del exterior por confiar en nuestros productos, y por supuesto a todos los lectores de Argentina que nos siguen fielmente desde el número 1 hasta estos momentos de crisis, para todos ustedes una vez más...

¡Gracias!

José Luis Miranda

¡Hola, muchachos de Next Level!

Me llamo José Luis Miranda, soy de Mar del Plata, y es la primera vez que les escribo, y espero que no sea la última. Les cuento que leía muchas revistas extranjeras, creyendo que aquí no se podía hacer una buena revista sobre videojuegos, pero me equivoqué.

Si. Nos consta. Muahaha.

Su revista es la mejor del mundo, sin exagerar. Los sigo desde la edición número 35, y les aseguro que llegaron para quedarse. Tengo un Nintendo 64, que en mi casa estaba de adorno, hasta que me compré Conquer's Bad Fur Day, el mejor juego que jugué en mi vida, que me hizo revivir esa pasión por los jueguitos, todo gracias a ustedes, ya que mencionaron que Conquers era el mejor juego para N64 del 2001. Y yo de cabeza me lo compré, ahora nos juntamos varios amigos los sábados y no faltan cerveza, maníes, palitos y Conquer's Bad Fur Day.

El Conquer's Bad Fur Day lo consagramos como el mejor juego de 2001 para Nintendo 64 porque ese es el año en que salió, pero sin lugar a dudas es el MEJOR juego de Nintendo 64 de la historia. Mirá ahora que lei tu carta y me entero que gracias a nuestra recomendación una persona más pudo disfrutar de tremenda maravilla, me siento realizado.

Aclaro que todos tenemos entre 25 y 30 años. Leí por Internet que este juego tiene personajes, escenarios y armas ocultos, pero no encontré cómo habilitarlos. Podrían ¡Please! (en este momento estoy de rodillas), decirme trucos para este juego, o que aclaren si tales trucos existen.

Primeramente ponete de pie, que queda feo. Segundo, estos trucos son totalmente falsos e inexistentes. En CBFD, todo lo que está, está a la vista desde el primer momento.

Bueno, eso es todo. Espero que publiquen mi carta y me perdonen mis faltas de ortografía, estoy tratando de solucionar este problema, ya que estoy estudiando en una escuela para adultos, como dicen, nunca es tarde para estudiar.

Que no te quepa la menor duda que sos un ejemplo a seguir y no te preocupes, mientras tanto Diego se encarga de corregirlos -los tuyos y los mios (y de lanzarnos sus maldiciones)- 8)

Lucho... ¿Aviles?

Que tal paisanos de NL, ¿Cómo andai? Me llamo Lucho, y es la primera vez que les escribo. Queria decirles que su revista está clasificada en mi vida de lector y videojugador como un "clásico", y que sigan asi de maestros. Antes de ir a las preguntas que me hacen revolver el estómago, permitanme contarles algo. Resulta que estaba mirando una de las propagandas de locales de videojuegos que hay en su revi, y me decidi a llamar a uno para averiguar los ultimos títulos que le habian llegado, llamé y me atendió uno de los vendedores que me preguntó si les había comprado alguna vez a ellos, yo les dije "no", y el señor simplemente se retiró del teléfono unos segundos y luego cortó (tu tu tu tu...). Mi conclusión es: ¡¡¡Cómo quieren tener clientes si tratan asi a los posibles compradores!!!, pónganse las pilas los de ese local ¿O es que tienen algo que ocultar?, no voy a dar el nombre,coff coff replay coff coff.

Salud! hacé como nosotros, cuando te atiende algún agreta sea del local que sea, no vayas nunca más, y avisales a tus amigos que hagan lo mismo, cuando alguien no sabe llevar un negocio adelante vos no tenés que ser el que paga los platos rotos, victima de una mala atencion.

Bueno listo, ahora a las preguntas:

¿Cuando sale el SoulCalibur 2 para PS2?

Por ahora no hay una fecha definitiva, por lo menos para la versión americana.

¿Qué juegos me recomiendan para PS2? Ya tengo el GT3, GTAIII, Devil May Cry, Kingdom Hearts y MGS2.

Uf tenés muchisimos. Sin dudas, el nuevo GTA: Vice City va a ser de tu agrado, o si preferís los juegos dificiles, Stuntman es un juegazo. De los deportivo,s NBA Live 2003 está muy pero muy bueno, el nuevo FIFA 2003 también está muy copado, y mucho mejor que los anteriores, por lo que pudimos ver. También tenés el nuevo Tony Hawk's Pro Skater 4, que si te va la onda, seguro que te va a encantar, el Need for Speed: Hot Pursuit II también es excelente, asi como el Rocky, de inminente salida, el Hitman 2, Auto Modellista, Shox y The Thing... entre muchos, muchos más.

Desde ya muchas gracias, y sigan poniéndose las pilas, que si todos nos ponemos las pilas, podemos salir de la cloaca en la cual se encuentra nuestro pais.

Gracias a vos por el apoyo incondicional, y esperemos que te decidas por algun juego de tu agrado. Sino, basta conque ojees este número para ver gran parte de los juegos que te recomendamos analizados a fondo.

Santiago Aguzin

Hola chapita chapones de Next Level:

Soy Santiago Aguzin,de 11 años y soy un feliz poseedor de una PSOne, tengo 31 juegos, entre ellos el Metal Gear Solid,Silent Hill, Crash Bandicoot I, II, III y Crash Bash, Resident Evil y muchos más. Les cuento que estoy enojado ¿Por que? Por la situación que estamos pasando con los video juegos. Yo en Diciembre de 2001 ya casi tenía 700 pesos para comprarme una Play 2, ya la estaba saboreando,sus juegos,tan espectaculares,sus gráficos de otro mundo,ya casi la tenía en mis manos, hasta que el bendito dólar que estaba 1 a 1,subió hasta los cielos. También les escribía para contradecír a "Juan Pelotas", que dice que los juegos en inglés son una cagada, yo TODOS los juegos que tengo los tengo en inglés (Menos Parasite Eve II, que no lo pude conseguír en inglés), a mi entender las voces en castellano son las más pedorretas. Yo tengo conocimientos de inglés, me terminé Metal Gear Solid, para mi no son dos Yanquis hablando. Bueno, me despido, hasta la próxima

P.D: Para el que me quiera escribir que lo haga a s_aguzin@hotmail.com

P.D: Aguante la Next Level, la Next Level va a estar FOREVER!!

Gustavo Ariel Toledo

Esfera de Tidus: Ha terminado mi historia y el largo peregrinaje de Yuna. Nunca creí que vencer a Sinh, ha mi ...., y a Yu Yevon llegaría a ser tan fácil ¿Será que estaba muy poderoso? ¿Me entrené demasiado? No lo creo, peleé con el Ente Omega y esa si que fue una pelea titánica. Más de hora y media luchando con esa bestia y nunca caia, el hijodeunagran. Pero finalmente cayó. En cambio Sinh ¿Sólo de 80000 HP?, ni siquiera lo dejé entrar en turbo. Partí al monstruo como si no hubiese estado ahi, y me lancé a su interior. Encuentro a .... y luego de ver su transformación realmente me asusté,pensando que me esperaba una pelea tremenda. Lanzó su espadazo sobre mi grupo ("escote" Lulu y mi"Girlfriend"Yuna) y me sorprendí al ver que no me saco muchos HP. Luego lanzó su turbo, lo que me tomó por sorpresa porque estaba concentrado en darle una muerte rápida como me lo pidió. Pensé que moriria, ya que sólo Yuna tenia autolazaro. Pero increiblemente resistimos su poder, no ibamos ha permitir que lo hiciera de nuevo. Y no lo logr1ó, lo destruimos. Aparece YuYevon(¿Es éste el verdadero malo? ¡Parece una garrapata o el logo que tiene Spiderman en la espalda!). Inmediatamente noto que por cada golpe que recibe siempre se lo cura,le pido a gritos a Auron que interceda con su ataque zombi solo para probar al bicho .Creí que tendria defensa contra eso como la mayoria de los monstruos pero no, surtió efecto. O sea que cada vez que usaba su poder curativo se quitaba más energia. Ni siquiera llegó a atacarme,simplemente se suicidó. Sonreí al ver su fin pero me dije que no podia ser tan fácil ahora de seguro se transforma en algo mas terrible. Pero no de nuevo. Acabó, terminó nomás, final.

Final Fantasy, aplausos, lágrimas y gracias.
¿Totales?
"Helou pipol",espero que les haya gustado la historia. Me llamo Gustavo Ariel y termine el FFX Version Europea (Mil gracias a mi hermanita por mandármelo, te quierooooo.). Aún me faltan algunos secretos, pero las ganas de terminarlo pudo más. Ahora lo juego de nuevo. Otra cosa, leyendo el mensaje de Natalia Iglesias. No puedo permitir que una chica de 25 que juega con la Play diga que es vieja. No hay edad para esto, piba, les guste o no hay gente grande a la que le gustan estos "jueguitos", y si son copados más. Yo tengo 29 ¿Querés jugar al Silent Hill 2? decime de dónde sos y juro que voy con mi Play2 hasta tu casa para que lo juegues y te saques las ganas. Eso si, soy de La Plata. Más vale que me esperes, mínimo, con facturas y unos matecitos. Me despido hasta pronto.
Loco, aguante la NEXT LEVEL y LULU (ma, que Aki). Bye.

Damián Salinas

Hola, me llamo Damián Salinas y es la primera vez que escribo. Lo primero que quisiera señalar es que también es la primera vez que compro Next Level. Me gustó mucho el número #37, y quiero comunicarles que desde ahora la voy a comprar siempre aunque suba a $20, así que vayan agregando uno más a su lista de lectores. Claro que esto deben agradecérselo nada más ni nada menos que a la señorita Lara Croft que me impactó con esa tapa tan buena, y ni hablar de lo fanático que soy por cada juego de TR que sale, y me pareció excelente el reportaje sobre su próxima entrega, y de paso quería preguntarles si solamente va a salir para PS2.
Gracias por los elogios, Damián. Si, por ahora y casi seguro que es terminante Sony tiene la exclusividad en el mundo de las consolas.
Por ahora creo que a la máquina a la que hay que apostar es a la PS2 (claro que en estos momentos no se puede ni siquiera comprar un "Songa" con la malaria que hay), pero como decía Patricio Cavalieri en el números anteriores no hay que matarse por ninguna compañía. Pero lo en verdad creo es como Sony ya demostró una gran variedad de sagas y muy buenos personajes, los seguidores fieles a tales juegos se inclinaran ante la PS2 ¿No creen?. Por último quisiera que me respondan ¿Que pasa con el MDK 2? ¿Va a salir para alguna de las nuevas consolas del mercado?
O sea a ver... el MDK Armageddon que esta disponible para PS2 es el 2. O sea el primero nunca estuvo para PS2, sólo para PC y PSOne...
OK, no los jodo más. Solamente les pido porfaaaaaa que me publiquen la carta y que publiquen mi mail, por si alguno quiere escribirme Nitrobyte@datafull.com. AGUANTE NEXT LEVEL!!!!!!!!!
P.D.: ¿Quien es Pamela?
Pamela es una chica muy conocida -por lo menos en el Reader's Corner de esta revista- y que siempre nos manda dibujitos y cartas, muy lindos por cierto pero que jamás jamás, nos mandó el e-mail...

Victor...

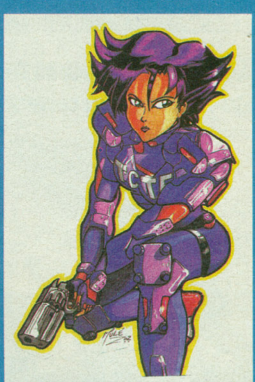
Gente de Next Level:
Quería saludarlos y pedirles si me podrían decir donde puedo conseguir un Gameshark para la consola PSX y su precio, de ser posible. Lo único que puedo conseguir por donde vivo (San Miguel) es un Action Replay para la consola Sega Saturn y CD's de Gameshark Lite. El CD lo probé y no funciona y con el Action sólo funcionan algunos códigos. Espero su respuesta y desde ya, muchas gracias.
P.D.: Mi dirección de e-mail es victorhmarini@latinmail.com
Víctor, en este momento el Gameshark para PSOne o Playstation está discontinuado, o sea, no se fabrica más. Si no te sirve la versión CD, podés intentar en algún negocio que venda usados. Además recorda que la versión del Gameshark que hay que buscar viene acompañada de un cartucho que solo va en la Playstation antigua, y que no va -ya que el slot donde iba desapareció, no viene más- en la PSOne.

Bueno eso es todo por este mes, esperamos que sigan enviando tantas cartas como hasta ahora, la selección es un caos pero realmente da gusto leer muchisimas de ellas, no podemos contestar todas, pero por supuesto vamos contestando los temas que preocupan a la mayoria...
Los esperamos pronto en esta sección tan querida por todos ustedes y por todos nosotros. ¡Hasta la próxima!

## LOS DIBUJOS DE NUESTROS LECTORES



CARLITA


HORACIO MULE

## FRASES CELEBRES "OCTUBRE 2002"

Ya sabemos que algunos de ustedes - erróneamente - nos toman como una especie de seres perfectos, donde cada palabra que decimos tiene la exactitud de un cronómetro de última generación, pero la triste realidad es otra, buena prueba de esto son las siguientes frases que pasarán para la posteridad... de la estupidez...

*¡Es como los Sims pero con armas!* - **Facundo**, mientras veía la intro de Grand Theft Auto: Vice City...

*Lo que pasa es que te robaste algo que no es tuyo...* - **Sebastián Riveros** mientras **Maxi** puteaba porque la policía lo corría sin concesión en el Grand Theft Auto: Vice City...

Conversación entre el **Oso** y **Diego Bournot:**

**D.Bournot:** *¿Me mandaste las notas?*
**Oso**: *No porque no me funkaba Internet*
**D.Bournot:** *¿Y por qué no me las mandaste por mail?...*

*Pasame la caja del Super Mario Sanchez* - **Guillermo Belziti** el día de cierre de Next Level

En la editorial a los gritos: *¿Estupides va con Z o con S al final?* a lo que **Diego Bournot** contesta: *ni con Z ni con S, ¡Con C! ¿¿¿???*

Sin palabras... Y si... no somos perfectos... ¡sino más bien todo lo contrario! Y todos los meses les vamos a traer las frases célebres que lo demuestran. Envíen ustedes también sus "frases célebres" o las de sus amigos a nextlevel@fibertel.com.ar y aférrense a la oportunidad, como diría el **Oso**, de ganarse un helado en la frente ustedes también...

# Konami lanzó Winning Eleven 6 J-League

## EDICION ESPECIAL EN CONMEMORACION DEL DECIMO ANIVERSARIO DE LA LIGA






Winning Eleven al igual que en la Argentina arrasa en el planeta Japón...

Ya salió en Japón la nueva versión de este impresionante simulador de fútbol de Konami, el cual cuenta en nuestro país con una enorme legión de fanáticos, y tuvimos oportunidad de probarlo. En el país del sol naciente el fanatismo que despierta Winning Eleven no es menor que aquí, y en lugares como Yodobashi se observaron colas de fanáticos esperando toda la noche anterior al lanzamiento por temor a que las copias se agotaran... aquí tenemos las fotos para probarlo. Y en vista de que Winning Eleven 6 vendió en Japón nada menos que un millón de ejemplares, y en tiempo récord (tan sólo desde su lanzamiento el pasado 25 de abril hasta el 18 de junio, es decir, un millón de unidades en sólo dos meses), la gente de la gran K hace muy bien en sacar esta nueva versión del juego. Nosotros tuvimos la suerte de disponer de un ejemplar y pudimos probarlo en la redacción, y les contamos que esta variante de Winning Eleven 6, titulada Winning Eleven 6 J-League, como su nombre lo indica, está basada en la Liga Japonesa, y fue lanzada en conmemoración al cumplimiento del décimo aniversario de la inauguración de la liga. Así que si desde chiquito sos hincha de Daewoo Royals o de Yokohama Marinos, podés hacerte una escapada a Tokio y traerte uno. Fuera de la ya comentada inclusión de la J-League, te contamos que los chicos de Konami aprovecharon para darle un pequeño retoque al juego, haciendo algunas modificaciones menores a la jugabilidad, y mejorando las texturas de los jugadores y algunos detalles de los estadios de Japón.

Naturalmente, esta versión del juego es para consumo interno japonés, y dudamos que llegue a estar disponible por aquí, pero si no sabés japonés ni te interesa el fútbol del país del sol naciente, lo podés dejar pasar.

# LAS NOTICIAS MAS DESTACADAS DEL MES

## Tekken 4 versión USA

Ya está Tekken 4 en su version USA y, obviamente en inglés, entre nosotros. A pesar de que muchos opinan que Tekken Tag Tournament fue un título mejor (no estamos de acuerdo...), Tekken 4 agrega algunos detalles interesantes al juego, además de un par de personajes nuevos. Al igual que wn Tekken 3, podremos jugar a Tekken Force, un mini-game al estilo Final Fight. La mala noticia es que no tiene ningún otro jueguito oculto (Tekken Force ni siquiera es una opción secreta) y que a fin de cuentas, es más de lo mismo.

## MGS2: The Document

Mientras estamos a la espera de MGS2: Substance, Konami no para de robar a dos manos con este juego. Esta vez nos trae para alivianar la espera lo que vendría a ser el primer documental para PS2. Este DVD trae todo el backstage de MGS2: Sons of Liberty, además de 5 miserables VR missions. Las VR missions es todo lo "jugable" que tendrá este DVD. Pero como fanáticos sobran, más de uno querrá tenerlo y saber hasta de que color son las medias que tiene Solid y qué perfume usa el bala de Raiden en este espectacular juego.

### Final Fantasy X-2, una verdadera secuela

Vuelven Yuna y su pandilla para tratar de salvar el mundo nuevamente, en la primera continuación directa de un FF en la historia. Si conocés la saga FF, sabés que ningún juego tiene nada ver con su predecesor, excepto en detalles nimios. La historia de FFX-2 transcurre dos años después del final de la primera parte, y esta vez nos hará poner en los zapatos de Yuna. Estos son todos los detalles que ha revelado Square hasta el momento: bastante poco, pero esperamos poder contarte mucho más de este lanzamiento el mes próximo.

### RARE ahora es de Micro$oft

RARE, cuya mayor parte de sus acciones pertenecían a Nintendo, pasó a ser parte de Microsoft. Después de haber creado muchos éxitos de ventas y de critica para Nintendo, entre los que se encuentran títulos como Goldeneye, Killer Instinct o la saga de Donkey Kong Country, RARE se despide de la compañía con Star Fox Adventures como su último título para la gran N.
Obviamente, títulos que estaban programados a futuro para Gamecube, ya están fijando su fecha de lanzamiento ahora en Xbox. Entre ellos, Kameo: Elements of Power y el nuevo Perfect Dark. ¿Xbox: 1-Nintendo: 0?

### FIFA 2003 para PS2

Queriendo competir con Winning Eleven de Konami, EA Sports apuró la salida de la versión para PS2 de FIFA 2003. Conciente de que los juegos de este deporte de Konami hacen estragos en Japón, EA no quiere perder terreno en USA ni en Europa, sobre todo con uno de sus principales títulos. La licencia de este juego ha estado baja en ventas en sus últimas entregas, y la empresa apuesta todo para no perder ese sector del mercado, por lo que FIFA 2003 ya estará disponible para cuando estén leyendo estas lineas.

### Se retrasa Tomb Raider: Angel of Darkness

Tomb Raider: Angel of Darkness es el esperado y glorioso regreso de Lara Croft después de dos años. Anunciado originalmente para Noviembre de este año, fue postergado hasta principios de 2003. Según Eidos, el juego está en las fases finales de desarrollo, pero quieren que sea más que perfecto, como para competir con los estándares de los juegos actuales. Junto a Tomb Raider, la gente de Eidos ha retrasado también la salida de Championship Manager 4. Los nuevos planes de la empresa nos indican que los juegos estarán viendo la luz en Febrero como minimo. A no desesperar...

# Sega Soccer Slam

## UNO DE LOS JUEGOS DE FUTBOL MAS DIVERTIDOS DE LA HISTORIA, YA DISPONIBLE PARA PLAYSTATION 2

A pesar de que pasaron seis meses desde su lanzamiento en Nintendo Gamecube, recién ahora está disponible la versión para Playstation 2 y Xbox de este novedoso juego de Sega. En su paso por Gamecube, Sega Soccer Slam demostró ser un juegazo. Desentendiéndonos de todas las reglas de fútbol, acá lo que importa es divertirse. Las diferencias a simple vista entre las versiones casi ni se notan: los gráficos de la versión de PS2 están medio lavados en relación con las otras dos máquinas, las texturas son más simples, y los cuadros por segundo no se mantienen constantes. Lo bueno de estas versiones es que traen varios extras. Para los que se quejaban de que la cantidad de personajes en la versión de Gamecube eran muy pocos, Sega agregó unos cuantos más, pero escondidos en forma de premio para los que terminen el juego.
Otra cosa interesante es el agregado de dos nuevos minijuegos: Hot Potato y Brawl. En Hot Potato el objetivo es pasar la pelota antes de que esta explote, acumulando puntos por cada pase. Brawl es simplemente un juego de pelea, en el cual nos enfrentamos a otro personaje, y el objetivo es pegarle hasta bajarle toda la energía.
La estrella de el juego es la acción en multiplayer, y en PS2 si no contamos con un multitap no alcanzaremos el grado de adrenalina que se puede lograr un partido de a cuatro jugadores como en Xbox o Gamecube, pero a pesar de estos detalles, la PS2 le rinde honores al juego, de por si, divertidísimo.

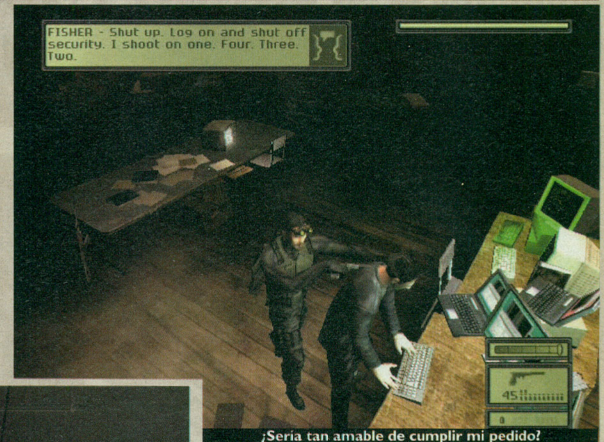
# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Compañía / Distribución: Ubi Soft
Fecha de salida: Noviembre de 2002

XBOX

Splinter Cell, actualmente desarrollado por Ubi Soft Montreal Studios, saldrá únicamente para la consola de Microsoft, a pesar de que en un principio se había anunciado su aparición también en sus directas competidoras. El juego nos pone al mando de un solo hombre, una especie de Solid Snake, con los conocimientos necesarios para desbaratar grupos terroristas enteros por sí solo.

En Splinter Cell, interpretaremos a Sam Fischer, un miembro de la National Security Agency (NSA), que depende del gobierno de los Estados Unidos, y realiza misiones de monitoreo alrededor del globo, con el fin de controlar y vigilar todo aquello que pueda poner en peligro la seguridad nacional yanqui.
En cuanto al desarrollo, la gente de Ubi Soft planea sentar precedentes en juegos de modalidad "stealth": los movimientos que podrá realizar nuestro personaje irán desde bucear, colgarse, escalar, agazaparse, arrastrar cuerpos y esconderlos, hasta usar escudos humanos. Cada escenario presentará múltiples formas posibles de terminarlo, por lo que a la hora de completar cada uno de los niveles, serán muchas las maneras en que podremos actuar. Podremos distraer a los guardias, romper cámaras de seguridad, desactivar detectores de movimiento, o podremos, si lo deseamos, reprogramar sistemas de defensa con detectores de movimiento para que reconozcan a soldados enemigos, y así transformarlos en coladores, por obra y gracia de sus propios sistemas de seguridad.
Splinter Cell utilizará el motor gráfico de Unreal 2, próximo a salir, lo que asegura una calidad gráfica excelente. En las imágenes se puede ver cómo los chicos de Ubi Soft se tomaron las cosas realmente en serio, y no quieren dejar nada librado al azar. Incluso se ha dado a conocer que Splinter Cell utilizará conexión online para obtener nuevos elementos para el juego, valiéndose del servicio Xbox Live. Con este juego, Ubi Soft planea explotar al máximo las posibilidades y recursos de la Xbox, incluyendo un sistema de luces y sombras dinámicas de próxima generación, el cual es uno de los aspectos a los que le dedicaron más tiempo durante su desarrollo, ya que nuestro personaje podrá esconderse en las sombras, y de la misma manera, quedará expuesto por las luces. Por otra parte, también la IA reaccionará a los más mínimos cambios de luces o sombras. Splinter Cell también tendrá efectos relacionados a las cámaras, por ejemplo, cuando se eligen otras vistas, como la visión termal, la cámara se ubica por detrás, sobre nuestro hombro. Aunque otros juegos ya han sabido incorporar visión termal, Splinter Cell será el primero en darle otros usos: Sam podrá usar este tipo de visión para reconocer huellas digitales recientemente presionadas en teclados numéricos de acceso a zonas restringidas, y así se nos facilitará el acceso a la clave. De la misma manera, todos los elementos del juego podrán ser utilizados de diferente manera. Podremos disparar con nuestro rifle de larga distancia a un barril de aceite, y entonces veremos como empieza a fluir el viscoso líquido, para luego efectuar otro disparo al charco, y ver como todo se torna rojo, naranja y amarillo. De la misma manera, podremos arrojar latas para llamar la atención de los guardias, o incluso destrozar un acuario, llenando todo el escenario de agua.
Splinter Cell incluirá 26 misiones, ambientadas en cuatro países: Estados Unidos, Rusia, Myanmar (¿?) y la ex provincia soviética de Georgia. Tendremos acceso a trece armas diferentes, muchas de las cuales son altamente clasificadas, y de las que existen pocos ejemplares en el mundo. Además, contaremos con toda la tecnología en recursos y trucos a la hora de pasar desapercibidos: cámaras adhesivas, microfonía láser, cámaras de fibra óptica, etc.
Se espera que Splinter Cell esté listo en Noviembre próximo. Si todo concurre de acuerdo a lo previsto (y a lo prometido), de seguro tendremos suficiente material con este título como para mantenernos entretenidos toda la Navidad.



¿Sería tan amable de cumplir mi pedido?

Bajando a rappel...

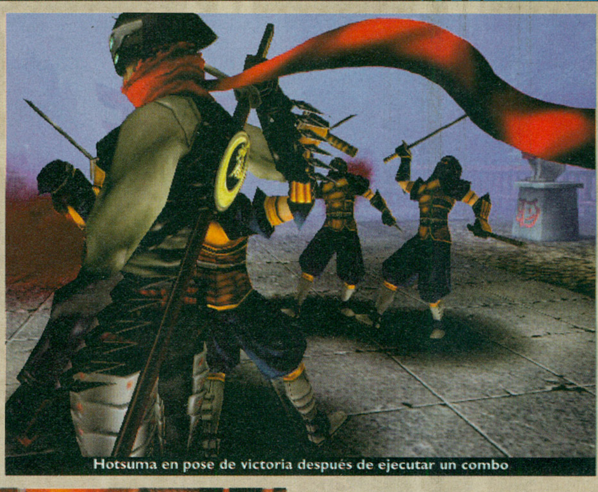
POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

# SHINOBI

Compañía / Distribución: SEGA
Fecha de salida: 11 de Diciembre 2002

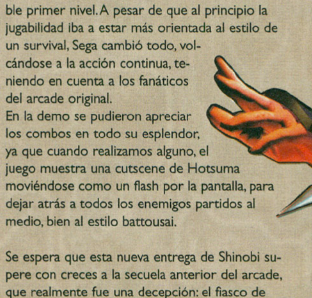
PS2

Nostálgicos videojugadores del mundo, uníos en esta cruzada de las compañías por revivir sacos de huesos ocultos bajo la alfombra. Como se ve últimamente en el cine y los videojuegos, está de moda revivir viejas obras maestras, quizás para mostrárselas a las nuevas generaciones, pero quizá también para llenar bolsillos.
Esta vez es el turno de un arcade bastante antiguo, que si no lo oíste nombrar alguna vez, es que viviste toda tu vida dentro de un tupperware.
Shinobi es un arcade del año 1987, todo un hito en su época, en el que encarnábamos un ninja que recorría la ciudad salvando jovencitas de las garras de la temible Yakuza, la mafia japonesa.


Hotsuma en pose de victoria después de ejecutar un combo

## Doble o nada

Sega pretende revivir este arcade para la consola PS2, con un nuevo engine gráfico que constituirá un enorme paso adelante respecto de la tecnología en la que estaba basado el arcade original (bueno, si se les ocurriera hacer en pleno 2002 un arcade 2D de 256 colores para la PS2, creo que sería desaprovechar un poco la consola).
A pesar de todo lo 3D que pueda ser, Shinobi pretende ser un juego de la vieja escuela, lleno de acción desenfrenada, y en el que patearemos traseros de malvados ninjas y demonios de toda clase. Shinobi nos pondrá en los zapatos de Hotsuma, quien carga con una espada endemoniada (aunque la espada ahora sea el arma principal, contamos también con los clásicos shurikens o estrellitas ninja). Su espada sin embargo, fue poseída cuando asesinó con ella a su propio hermano, en una lucha para ver quién obtenía el liderazgo de su clan.


Hotsuma, más difícil de agarrar que la sortija de la calesita

Los movimientos son muy fluidos, como corresponde a un juego cuyo personaje central es un ninja, y contaremos con toda una serie de combos que le sacarán la respiración a más de uno. Podremos correr por las paredes, saltar doble, disparar shurikens, y utilizar poderes especiales del clan de Hotsuma.
Un aspecto interesante del juego es cómo nuestra espada endemoniada se irá cargando de energía a medida que transcurre el juego, para acabar lanzando poderosos rayos a todo enemigo que se cruce en nuestro camino.
El demo que reveló Sega en la exposición Tokyo Game Show 2002, mostró lo que sería un posible primer nivel. A pesar de que al principio la jugabilidad iba a estar más orientada al estilo de un survival, Sega cambió todo, volcándose a la acción continua, teniendo en cuenta a los fanáticos del arcade original.
En la demo se pudieron apreciar los combos en todo su esplendor, ya que cuando realizamos alguno, el juego muestra una cutscene de Hotsuma moviéndose como un flash por la pantalla, para dejar atrás a todos los enemigos partidos al medio, bien al estilo battousai.

Se espera que esta nueva entrega de Shinobi supere con creces a la secuela anterior del arcade, que realmente fue una decepción: el fiasco de Sega Saturn, Shinobi Legions. La verdad, ninguna continuación de este juego superó al original, excepto tal vez The Revenge of Shinobi de Génesis, pero se espera que este nuevo Shinobi al menos lo alcance o lo supere.
Así que, fanáticos, Shinobi ha vuelto de sus cenizas como el Ave Fénix y lo veremos pronto en nuestras PS2.

POR FACUNDO "ME SIENTO MAL" MOUNES



# HARRY POTTER
## AND THE CHAMBER OF SECRETS

Compañía / Distribución: Electronics Arts
Fecha de salida: 15 de noviembre de 2002

XB PS2 GC GBA

Harry Potter es un fenómeno en forma de libro que ha cautivado al público de todas las edades. Como no podía ser de otra manera, un libro tan exitoso tenía que dar paso a una película, y a un gran merchandising, dentro del cual se cuenta el videojuego que nos ocupa. Harry Potter ya tiene cuatro libros en su haber, y se espera que la historia termine en el séptimo. Por supuesto, el guión de las películas será adaptado fielmente de los libros -dependiendo de su éxito, pero es posible que también sean siete-, y este año la segunda peli ya estará entre nosotros. En su segunda aventura, Harry hará de las suyas en todas las plataformas de última generación: Gamecube, Playstation 2, Xbox y ya que estamos, Gameboy Advance. La versión del juego será la misma en las tres consolas, con sutiles diferencias debidas al hardware de cada una de ellas. Además, seguirá fielmente el guión del libro, permitiéndote encarnar a Harry Potter en su segundo año en la escuela Hogwarts de Brujería y Hechicería.

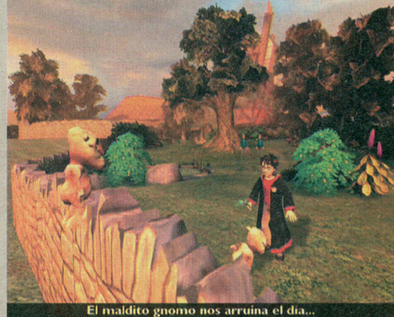
La historia del juego se centra en la apertura de una cámara oculta dentro del colegio Hogwarts. Una vez abierta la misma, una serie de hechos siniestros comienza a ocurrirle a los compañeros de clase de Harry.

J.R. Rowlings, la autora del libro, trabajó codo a codo con los chicos de Electronic Arts para lograr un producto final de alta calidad, superior en todos los aspectos a Harry Potter and the Sorcerer's Stone. A pesar de que el juego no contará con las voces de los actores de la película, se han contratado otros con voces similares para dar una mayor sensación de similitud con el film.

Espero no tener que probar las grageas de todos los sabores...

### La leyenda de Harry

Harry Potter and the Chamber of Secrets (CoS) tendrá un estilo de juego parecido a los Zeldas de N64: veremos a Harry en tercera persona, y podrá correr libremente por todo Hogwarts. Harry podrá saltar al igual que Link, automáticamente. Esto, que le parece incómodo a varios, demostró ser todo un éxito en Zelda o StarFox Adventures, y no complicó ni arruinó a estos juegos. Harry también dispondrá de una especie de Z-targeting, que apuntará al enemigo que queramos, para lanzarle diferentes tipos de hechizos. Por ejemplo, el más común de todos, Flippendo, nos permite disparar pequeñas ráfagas si apretamos el botón una vez, pero si dejamos la varita cargando energía mágica, podremos disparar un Flippendo mucho más poderoso. Pero ojo, si lo cargamos demasiado terminará explotando en nuestra cara.



El maldito gnomo nos arruina el día...

A medida que avance el juego, aprenderemos nuevos hechizos, correspondientes al segundo año que esta cursando Harry. Estos, obviamente, serán mucho más complicados de utilizar que los de primer año.



Tanto en Xbox como en Gamecube visitaremos escenarios del primer libro

### Sorpresas

CoS reseñará todos los escenarios de la película, pero lo mejor será que además podremos jugar partidos de Quidditch. Para los que no lo conocen, el Quidditch es el juego oficial del mundo mágico, una mezcla de Crocket y Rugby, que tiene más fanáticos en ese mundo que el fútbol. El rol de Harry en el es cazar la Snitch, una pequeña y huidiza bola dorada con alitas que si se logra capturar, hace que ganemos automaticamente el partido. Si tenés una GC y un GBA, serás uno de los afortunados que podrá ver nuevos niveles en la versión para la portátil de Nintendo. Y si no tenes el cartucho, podrás bajar minijuegos a la memoria de la GBA. CoS en GBA será creado en forma de RPG en perspectiva isométrica, y esperemos que sea mejor que la entrega anterior de la saga, que resultó ser bastante fea.

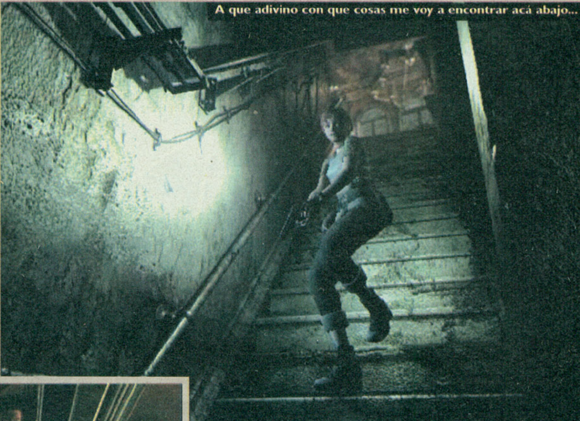
POR FACUNDO "CATRASCA" MOUNES

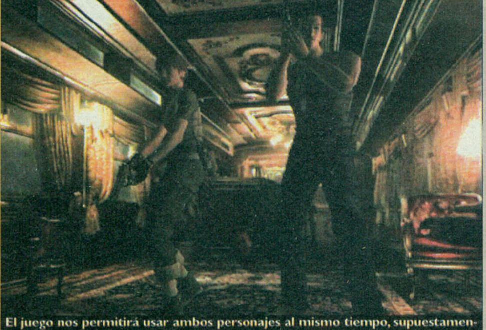
# RESIDENT EVIL 0 (ZERO)

Compañía / Distribución: Flagship / Capcom
Fecha de salida: 12/11/2002

GC

Ya hace un tiempo, Capcom había mostrado imágenes de lo que sería la precuela del Resident Evil original, intitulada Resident Evil 0 (Zero), y en ese momento en desarrollo en forma exclusiva para Nintendo 64. Descartado este proyecto por cuestiones de hardware, y bajo el nuevo acuerdo firmado entre Capcom y Nintendo, que se inició con la remake de Resident Evil, Capcom se presta a lanzar, ahora sí, el primer título de la saga exclusivo para una consola de la Gran N. La historia de RE0 se desarrolla justo antes del primer juego, e intentará revelar detalles importantes con respecto a la serie como la conocemos. El origen de Umbrella, qué le pasó a S.T.A.R.S. la noche que visita la mansión, por qué toda la trama sucede en Racoon City, en fin, se resolveran varios de los enigmas que segurmanete ni a ellos se les había ocurrido hasta el momento como resolverlos.


A que adivino con que cosas me voy a encontrar acá abajo...


El juego nos permitirá usar ambos personajes al mismo tiempo, supuestamente uno será controlado por la IA

## El demo maldito

Lo único que se ha revelado acerca de la historia, se pudo ver en un demo que ha presentado Capcom, bastante corto por cierto, en la exposición Tokyo Game Show 2002.
En él, podemos ver a la pelirroja Rebecca Chambers, un inocuo personaje secundario del primer juego, como protagonista de RE0, junto a Billy Cohen (wow, ¿De dónde sacan los nombres?..) en un tren - para variar- lleno de zombies...
Ellos no se encuentran inmediatamente: el demo comienza mostrándonos a Rebecca siendo perseguida por los no-muertos, y que tras escapar, ingresa en un cuarto. Mientras revisa un cadáver para encontrar una llave, aparece este tal Billy, que resulta ser un fulano que, tras ser sometido a un juicio, fue encontrado culpable de matar a veinte compañeros. Después de insultarse un buen rato (al parecer, Rebecca ya conoce el pasado de Bill), Billy lleva a punta de pistola a Rebecca a lo largo de un tren. Llegan juntos a una habitación donde hay restos mutilados de policías por todos lados, y Bill tira toda la perorata sobre los zombies. En ese instante, aparecen los perros-zombie ya a esta altura, una marca registrada.
Tras huir de los perros, Rebecca y Billy se separan, y se vuelven a encontrar más tarde para darse la típica mirada de "no te necesito, me las puedo arreglar solo". El demo termina cuando aparece una nueva clase de zombie, que se convierte en montones de sanguijuelas, para luego volver a adoptar la forma de zombie.
En el juego, lo más innovador es que controlaremos los dos personajes al mismo tiempo, ya que podemos cambiar de uno a otro a gusto y piacere. Esto hará que los posibles nuevos puzzles sean mucho más complejos que en las anteriores entregas, ya que necesitaremos formar un equipo con ambos personajes para resolverlos.
Otra nueva característica que lo diferencia del resto de los RE, es que ya no tendremos los cofres mágicas que nos permitían guardar todos los items que queramos. Ahora estaremos limitados a lo que podamos cargar, pero podemos dejar los items que no nos podemos llevar en el lugar, para usarlos después o que los recoja el otro personaje.
Los gráficos son similares a la versión anterior de GC, pero con algunas mejoras en las partes animadas de los fondos. Además, Capcom promete que este va a ser el Resident Evil mas difícil de todos.
Tal como anunciara Capcom en septiembre del año pasado, RE paso a ser un título exclusivo de GC, motivo de sobra para que los más acerrimos fanaticos piensen dos veces en conseguir una Gamecube y jugar el que quizas sea una de las mejores entregas de la serie. N

POR FACUNDO "SLOTH" MOUNES



# THE SIMS

Compañía / Distribución: Maxis
Fecha de salida: Noviembre de 2002

PS2

Se veía venir: tras innumerables aventuras en nuestras PCs, los Sims desembarcan en PS2.

Realmente, era obvio. La franquicia The Sims lleva vendidas a la fecha nada menos que seis millones y medio de unidades, habiéndose convertido en la serie y el juego más populares de la historia. Y es que la genial creación de Will Wright, el gurú de Maxis, tiene algo para ofrecerle a cada adicto a los videojuegos. Como todos sabemos, The Sims explotó en las tiendas de software hace casi tres años, en versión para PC, convirtiéndose en un éxito instantáneo. Pero The Sims no se transformó en uno de esos juegos "del momento", los cuales una vez pasado su pico de gloria, nadie se atreve a comprar. Muy por el contrario: con el paso del tiempo, la popularidad de The Sims, en vez de disminuir, ha aumentado hasta niveles insospechados. En esto tiene mucho que ver el enorme soporte que Maxis y EA le han inyectado a su juego estrella, ofreciendo permanentemente nuevo material a sus fans: basta ingresar al sitio oficial, www.thesims.com, para poder bajarse permanentemente nuevos objetos, skins, y otros aditamentos. Además, existen en la web docenas de sitios de fans en los que se ofrecen recursos creados con todo el amor que los usuarios del juego son capaces de prodigar a sus Sims. No obstante, la mayor contribución al universo de los Sims proviene de las cinco expansiones con las que Maxis ha enriquecido el juego: Livin' Large, House Party, Hot Date, Vacation y Unleashed. Y con el anuncio de The Sims Online, podemos decir que aún hay Sims para rato, y la manía que despierta este fantástico juego está muy lejos de terminar.



En la versión para PS2 las luces producen sombras en tiempo real

Linda lámpara, pero te vas a deslumbrar...

Hasta ahora, los usuarios de consolas se habían visto relegados del Simsuniverso, pero ya no más: Dentro de tres meses, en enero de 2003, The Sims hará su debut en el mundo de las consolas, por ahora exclusivamente en versión para PS2.

## La versión para PS2

Para crear la versión para la consola de Sony, Maxis requirió la ayuda de la gente de Edge of Reality, conocida por su excelente saga Tony Hawk's Pro Skater. Es sabido que la gente de Maxis hacía rato que deseaba llevar la franquicia de The Sims al mundo consolero, pero la adaptación del best seller de PC a las consolas no estaba exenta de dificultades. La principal de ellas -y fuente de todos los temores de Will Wright y el resto de los programadores de Maxis- era cómo realizar la adaptación sin perder la clásica magia del juego. Y la respuesta la encontraron en el pad Dual Shock 2 de PS2.

Según sabemos, Will Wright y el resto de la gente de Maxis se dedicaron durante semanas a probar el pad de PS2 con una amplia variedad de juegos, en busca de una serie de variables que pudieran ser intuitivas en una versión de consola de The Sims, antes aún de comenzar a programar una sola línea de código del juego. Estas variables incluían la presión sobre los botones del pad, la velocidad del zoom, y la sensibilidad de los sticks análogos. En este aspecto, la gente de Maxis se inspiró en el método de trabajo de Shigeru Miyamoto, el genio detrás de los juegos de Mario. La idea de Shigeru consiste en perfeccionar los controles de un juego antes de comenzar realmente a trabajar en el mismo, y esta metodología de trabajo se nota en The Sims, cuyo esquema de controles es plenamente intuitivo.
Utilizando el pad, podremos efectuar cualquier acción que podemos realizar en la versión de PC con el mouse y el teclado: los dos sticks análogos permiten rotar la cámara y mover el cursor, mientras que el círculo colapsa cualquier pared que hayamos marcado para poder ver a través de ella. El cuadrado centra la cámara en el Sim elegido, y con X controlamos la interacción del Sim seleccionado con los demás o con el entorno. Podemos adelantar el tiempo con R1, y switchear inmediatamente con R2 al Sim más cercano. A su vez, las necesidades, amistades, personalidad, y requerimientos del trabajo pueden ser accedidos con el D-pad, y presionando




pausa, podemos acceder a los menúes de construcción, compra de objetos, al presupuesto, y al menú de opciones. En definitiva, los controles están preparados para que tanto los usuarios experimentados como aquellos que nunca jugaron a The Sims no tengan problemas para controlar a los Sims.

## Mucho más que un port

Pero los controles no constituyen el único cambio que el juego incorporó al pasar de la PC a la PS2. Obviamente, el nuevo engine 3D salta a la vista, y constituye una gran mejora respecto de la versión para PC, basada en sprites 2D. Tanto los sims, como la casa, los objetos, y todo el vecindario se hallan modelados en 3D, y el engine utilizado es capaz de generar efectos con infinitas fuentes de luz, destacándose las sombras que las mismas arrojan sobre los objetos y los Sims. Hay que decir que la versión para PS2 de The Sims no es un mero port de la versión para PC, sino que está completamente desarrollada por separado, e incluye elementos nunca antes vistos en The Sims, como un flujo de juego basado en misiones, y capacidad multiplayer.

Pero en cuanto al desarrollo del juego, la mayor innovación la constituye la inclusión de un nuevo modo de juego, denominado "Get a life". Este modo de juego está basado en mini juegos, y marca la primera vez en que de hecho es posible terminar The Sims. El objetivo de este modo de juego consiste en mudarse a la mansión del pueblo, para lo cual deberemos resolver una serie de puzzles y misiones. Por ejemplo, al comenzar el juego en este modo, lo haremos en una pequeña casa, en la cual el objetivo será realizar algunas tareas como arreglar el televisor, cocinar, y conseguir que nuestra madre nos preste 800 Simoleons. Si lo logramos, pasaremos a una casa un poco mayor, en la que deberemos realizar tareas algo más difíciles, y así sucesivamente. Existen 7 casas en el modo "Get a life", y a medida que completamos objetivos en este modo, iremos destrabando objetos para poder adquirirlos y utilizarlos en el modo normal.

El modo de juego clásico no ha sufrido modificación alguna respecto de la versión para PC, salvo el hecho de que ahora utiliza el engine 3D. Existen 10 carreras distintas que nuestros Sims podrán seguir, y según dice la gente de Maxis, la versión para PS2 incluye todos los objetos del juego original más los de las expansiones Livin´Large y House Party, así como 14 completamente nuevos, exclusivos de esta versión, como el espejo CharisMaster y una mesa de Strip Poker. Otra adición interesante consistirá en la posibilidad de jugar tanto el modo clásico como el "Get a Life" en pantalla dividida, tanto en forma competitiva como cooperativa.

Comprando cosas para la casa



## En conclusión

Evidentemente, con su sistema de control intuitivo, un nuevo modo de juego, un engine 3D, y la posibilidad de competir o jugar en modo cooperativo con otro jugador, The Sims para PS2 es mucho más que un simple port de la versión para PC. Tanto los fans de la saga de PC como aquellos que nunca tuvieron la oportunidad de jugarlo, pueden estar seguros de que esta versión les reportará grandes satisfacciones, aunque lamentablemente la entrega viene con atraso, y tendremos que esperar hasta enero de 2003 para poder disfrutar por primera vez de los Sims en la consola de Sony.

DIEGO BOURNOT



## TIMESPLITTERS 2

PS2 GC XBOX

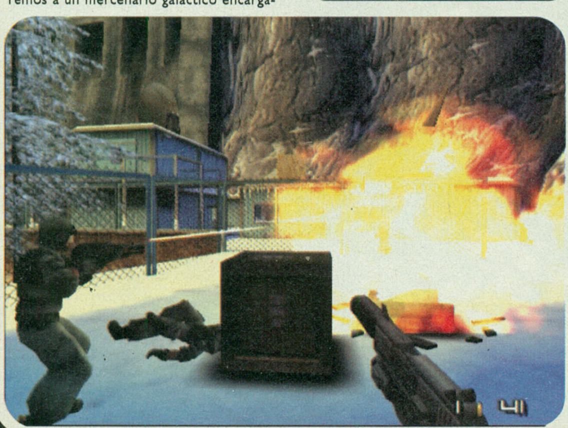
FREE RADICAL DESIGN / EIDOS
**GENERO:** First Person Shooter.
**FECHA DE SALIDA:** Ya disponible.

Va llegando el veranito y las sorpresas comienzan a aparecer por todas partes. Los más memoriosos recordarán un juego de Playstation 2 llamado TimeSplitters. Este juego fue uno de los primeros lanzamientos para la nueva consola de Sony. Si bien el juego proporcionaba momentos de sana diversión, la verdad es que no estaba a la altura que se esperaba para un juego de ese estilo, sobre todo un juego con el que sus creadores se proponían establecer una nueva marca y superar su creación anterior, Goldeneye, líder indiscutido de los FPS en consolas.

Hoy, tras haber probado el TimeSplitters 2, lanzado por Eidos para todas las consolas, podemos decir que esta segunda parte ha triunfado donde falló su predecesor. Aún estamos examinando el juego, pero hasta ahora estamos enormemente complacidos con lo que vimos. Niveles super divertidos y variados, montones de personajes, armas con carácter, y una jugabilidad ejemplar. TimeSplitters 2 fue concebido como el FPS definitivo para consolas. Y puede ser que lo sea. El modo Multiplayer es espectacular, y si bien esperábamos que el modo Single Player fuese flojo, no es el caso, para nada. TimeSplitters 2 tiene varios modos para jugar solito, y entre ellos se destaca el modo historia. En este modo, encarnaremos a un mercenario galáctico encargado de eliminar a las criaturas que dan título al juego. Estos insidiosos seres escapan a través de un portal temporal, para capturarlos deberemos viajar a través del tiempo y el espacio. Lo que llama la atención de este modo es el tamaño de los niveles, y la gran cantidad de objetivos a cumplir en cada uno de ellos. Todos los niveles comienzan con uno o dos objetivos, pero encontraremos montones de objetivos nuevos a medida que recorramos cada nivel. También hay varias sorpresas. El primer nivel del juego se desarrolla en una represa ubicada en Siberia en el año 1990. Este nivel (que nos recuerda MUCHO a Goldeneye) esta plagado de guardias, operarios y zombies. En cada nivel encontraremos armas características del lugar y de la época. En este caso hallaremos una pistola con silenciador, un rifle de francotirador, una Itaka, y un AK 74, ideales para acabar con los ocupantes de la instalación. Pero la verdadera esencia del juego se encuentra en el modo Multiplayer. La cantidad de opciones abre muchísimas posibilidades. Un modo con bots nos permitirá mejorar nuestras habilidades con una serie de misiones y desafíos Deathmatch, que nos dejarán sin aliento. Al terminar estos desafíos, iremos habilitando personajes para usar en Multiplayer. Y las partidas en pantalla dividida son increíbles. El juego funciona perfectamente y no pierde velocidad. Es obvio que Free Radical Design puso mucho énfasis en este aspecto para mejorar la experiencia Multiplayer. Hasta 4 jugadores pueden participar de la masacre (Multitap mediante, en el caso de la PS2). La verdad es que estamos realmente impresionados. El juego ya salió a la venta para todas las consolas. Por el momento estamos probando la versión de PS2, aunque tendremos un informe completo acerca de las tres versiones en nuestro próximo número.







POR SEBASTIAN RIVEROS

# GUNDAM: LOST WARS CHRONICLES

PS2

BANDAI
**GENERO:** Robots grandotes.
**FECHA DE SALIDA:** Para USA no hay.

El género de robots, sobre todo cuando se trata de una serie tan famosa como Gundam, puede abarcar toda una gama de juegos: desde estrategia por turnos a peleas en 2D, hasta títulos que combinan ambas cosas, como es el caso de Lost War Chronicles (LWC). El juego combina todo lo bueno de las anteriores versiones, lo que logra que sea el mejor juego de Gundam, lejos. El sistema es parecido al de Federation Vs. Zeon, pero las mejoras al control, y sus soberbios gráficos, lo hacen mucho más jugable.
Lo malo es que no está planeada una versión en inglés, así que sólo se consigue en Japonés. Esperemos que Bandai cambie de opinión.



### Robotos a full



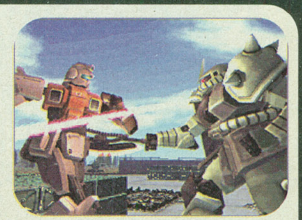
En LWC podremos llegar a controlar toda la gama de Gundams, los cuales iremos habilitando a medida que cumplimos las misiones. Además del Gundam que controlamos tenemos dos "Side Wings" que cumplirán nuestras órdenes mediante suficientemente sencillos como para no involucrar órdenes en Japonés. Lo difícil es entender las advertencias de nuestro team con respecto a la misión. Las misiones requieren que equipemos a nuestros robots sabiamente. Para ese propósito, contaremos con un gigantesco arsenal que podrá cargar cada tipo diferente de Gundam. El armamento que empleará nuestro team también debe ser seleccionado cuidadosamente, ya que ellos son fundamentales para terminar las misiones.
Al igual que los anteriores juegos de la serie, podremos elegir cualquiera de los dos bandos políticos, Zeon o la Federación. Gracias a eso, las misiones a cumplir para ambos bandos amplían el juego. El apartado gráfico supera ampliamente las expectativas, destacándose las explosiones de los robots caídos en combate, las cuales además pueden causarnos daño si estamos cerca en el momento en que suceden. Cada explosión genera una onda expansiva, la cual a su vez crea un efecto "blur" en la pantalla. Esto le añade dinamismo al juego, al tener que acordarse de alejarnos cada vez que eliminamos un enemigo.







El control es fácil de usar: con el L1 apretado, nuestro Gundam realizará una búsqueda de enemigos, y ni bien encuentre alguno, quedará fijado a nuestra mira, pero lo podremos sacar de nuestro objetivo tan sólo con volver a apretar L1. El movimiento es lo difícil que tiene el ser un robot, pero para ayudarnos contamos con la turbina, que esta vez es más fácil de controlar: con presionar dos veces rápidamente para alguna dirección, nuestra máquina volará hacia ese punto. Pero ojo, que si volamos mucho, recalentaremos la turbina y perderemos esa opción durante un tiempo. Algo parecido le sucede a algunas armas, las que a pesar de tener munición infinita, si son utilizadas sin control, se sobrecalentarán.
Los robotos cuentan también con ataques especiales, en los que gastaremos todos los recursos de las armas para lanzar un súper misil, o un ataque frontal con toda la furia.





### Mi no sabel japonés

Lo mejor de todo es que no sólo viene además con un modo versus, sino también con un modo cooperativo, algo que muchos esperaban de este tipo de juegos. Si buscás el mejor juego de Gundam y te bancás que esté en japonés (las voces son espectaculares), este es el tuyo. Pero si no, rezá para que Bandai lo traduzca y conformate jugando a Federation Vs. Zeon, que está muy bueno también, y del que encontrarás una nota en este mismo número.

POR FACUNDO MOURNES




XB PS2 GC GBA

Compañía / Distribución: Midway Home Ent.
Fecha de salida: 18 de Noviembre de 2002

**Te traemos un informe imperdible sobre la serie Mortal Kombat, la más exitosa franquicia de videojuegos de todos los tiempos, y te invitamos a palpitar con nosotros el clásico que se viene...**

Han pasado más de cuatro años desde que el último Mortal Kombat viera la luz, y todos llegamos a pensar que tras un par de entregas decadentes, la franquicia más popular de la historia de los videojuegos había llegado a su fin. Pero Midway nos tenía reservada una sorpresa: Mortal Kombat: Deadly Alliance, el nuevo título de la saga, que pretende no sólo resucitar el nombre Mortal Kombat, sino reinventar el género de los juegos de lucha, profundizando la jugabilidad hasta niveles nunca antes vistos ¿Lo logrará? No podemos darlo por seguro, y menos aún con el impresionante Soul Calibur 2 a la vuelta de la esquina. Pero Midway asegura que sí. En las próximas páginas, te contaremos todo lo que tenés que saber sobre la historia de Mortal Kombat y sobre este excepcional lanzamiento, e intentaremos descubrir si esta nueva entrega se convertirá en el renacimiento de la serie, o en el final de su agonía. Señores, se abren las apuestas...



Es justo decir que Mortal Kombat, el espectacular arcade de lucha de Midway, impactó como ningún otro título en la historia de los videojuegos: explotando en 1992; se convirtió instantáneamente en el arcade más popular de la época, y en todo un icono cultural, amasando una enorme legión de fans. Mortal Kombat lo tenía todo. Combinaba gráficos digitalizados realmente impresionantes para la época, un argumento elaborado, una excepcional jugabilidad, excelentes personaejes y algunas de las escenas más sangrientas jamás mostradas en un videojuego: sus impresionantes "fatalities", que lo diferenciaban de otros juegos mucho menos sangrientos, como los de la serie Street Fighter. A estas excelentes cualidades se agregaban movimientos especiales, un personaje secreto, un minijuego (Test your might), escenarios míticos que invitaban a descubrir los secretos y trucos que escondía este juego tétrico e intimidante, y un par de jefes finales durísimos: los temibles Goro y Shang Tsung.

Mortal Kombat II (1993) fue una excelente secuela, cuyo argumento continuaba narrando la épica batalla a muerte entre los mejores luchadores de la Tierra y los esbirros del emperador del Mundo Exterior, Shao Khan, comandados por el malévolo Shang Tsung, para evitar que el tirano tome posesión de nuestro mundo. Considerado unánimemente como el mejor juego de la serie, era más rápido, vibrante, y aún más sangriento que su predecesor. Midway se preocupó por mejorar cada aspecto de Mortal Kombat en su segunda entrega, removiendo el minijuego "Test your might", aumentando la cantidad de personajes, añadiendo una mayor cantidad de secretos, incrementando la rejugabilidad, e implementando las "Babalities" y "Friendships" a pedido de madres, padres, y otras almas sensibles. Con esta segunda parte, la franquicia Mortal Kombat terminó de convertirse en la más exitosa de todos los tiempos. Pero la aparición de Mortal Kombat III, en 1995, marcó el comienzo de la decadencia para esta serie: la jugabilidad cambió drásticamente con la aparición de los combos y el botón de correr, que en lugar de enriquecer la jugabilidad, la perjudicaron, haciéndola monótona. Y la aparición de Mortal Kombat IV en 1998, ahora completamente en 3D, no hizo sino acentuar la caída en picada de esta serie, al punto de que muchos de los fans de la serie ni siquiera se molestaron en jugarlo. Los productos paralelos, como Mortal Kombat Mythologies: Subzero y Mortal Kombat: Special Forces no ayudaron mucho que digamos. La mejor franquicia de Midway había caído en un pozo oscuro y profundo, del que parecía que ya jamás saldría.

## Un nuevo comienzo

Pero la gente de Midway se preparó durante un largo tiempo para mostrar su respuesta a los escépticos que le extendieron el certificado de defunción a la saga de Mortal Kombat. Y Mortal Kombat: Deadly Alliance (MKDA), ha sido creado específicamente para poner a la franquicia a la altura de los juegos de lucha de última generación. Aunque parezca extraño, esta nueva versión no aparecerá en los arcades, sino que será exclusiva de las consolas hogareñas. Es de notar que MKDA no lleva el número "5" en su nombre, precisamente porque es un juego por demás ambicioso: pretende no sólo convertirse en el renacimiento de la saga, sino nada menos que reinventar el género de los juegos de lucha. Por tanto, antes de comenzar a analizar qué traerá de nuevo MKDA, sería bueno dejar de lado todos los preconceptos que pudiéramos tener respecto de la serie.

Si bien el argumento de los juegos de Mortal Kombat siempre ha sido muy sólido, a diferencia de otras series de arcades de lucha como la de Street Fighter de Capcom, hasta ahora poco se sabe de la trama de MKDA. Lo único que se ha revelado es que en esta nueva entrega, Shang Tsung y Quan Chi han unido sus fuerzas en un esfuerzo supremo por tomar el control del torneo de Mortal Kombat, y así ganar la inmortalidad. Si bien ambos lo han intentado en el pasado, lo hicieron individualmente, y fracasaron. Pero ahora, Raiden y sus valerosos guerreros deberán enfrentar la mayor amenaza que la Tierra ha visto jamás: las fuerzas conjuntas de los malvados Shang Tsung y Quan Chi, aunadas en una alianza diabólica y mortal.

### Mortal Kombat




El juego que dio origen a la franquicia más popular de la historia de los videojuegos, aparecido en 1992. Un arcade de lucha adictivo como ningún otro. Teconlógicamente impresionante para la época, poseía gráficos digitalizados, un sólido argumento, una excepcional jugabilidad, y algunas de las escenas más sangrientas jamás vistas en un arcade: sus famosas "fatalities", que lo distinguieron de todos los otros arcades de lucha. A estas excelentes cualidades se agregaban sus movimientos especiales, un personaje secreto, un minijuego, locaciones míticas, y un par de jefes temibles: Goro y Shang Tsung.

### Mortal Kombat II

Luego del enorme suceso de Mortal Kombat, su secuela aparece exactamente un año después. La segunda entrega de la saga mejoró el juego original en todos los aspectos posibles, incluyendo además las Friendships y Babalities, así como cinco personajes nuevos.



Estos nuevos luchadores eran Kung Lao, Kitana, Jax, Mileena, y Baraka. A su vez, incluía los clásicos Liu Kang, Johnny Cage, Sub-Zero, Scorpion, y Raiden, así como a Shang Tsung y el personaje secreto Reptile, que no podían ser controlados por el jugador en la primera parte. Continuaba el desarrollo de la historia del primer juego, llevándola al Mundo Exterior, dominado por el emperador Shao Kahn. Está considerado como el mejor de todos los Mortal Kombat, y en su momento dejó a los fans clamando por una tercera parte.

### Mortal Kombat 3

Tras dos fenomenales juegos, se esperaba que la tercera versión de Mortal Kombat fuera apoteósica. Cuando finalmente hizo su aparición, en 1995, introdujo una serie de personajes nuevos, entre los que se destacaban los cyber-ninjas Cyrax, Sektor y Smoke, y Sheeva, la hermana de Goro. Pero los mayores cambios se dieron en el sistema de juego, incorporando un botón para correr y la posibilidad de efectuar combos. El nuevo sistema de lucha afectó en forma adversa la jugabilidad, y en definitiva hizo que Mortal Kombat 3 no cumpliera con las grandes expectativas que generó. Se lo considera como el principio de la decadencia de la serie.




### Ultimate Mortal Kombat 3

Ultimate Mortal Kombat 3 es el "upgrade" de Mortal Kombat 3, incorporando algunos personajes adicionales, trucos, y una gran cantidad de secretos, incluyendo personajes ocultos. A su vez, incorporaba las Animalities, una variante de las fatalities en la que el luchador se convertían en un animal salvaje antes de dar muerte a su contrincante. Esta era la versión que Midway quiso lanzar como el verdadero Mortal Kombat 3, pero no tuvo tiempo de hacerlo.

### Mortal Kombat Trilogy

Un rejunte creado para seguir robando para la corona. Trilogy era un híbrido sin argumento, creado a partir de la fusión de todos los personajes de Mortal Kombat I, II y 3 en un solo juego, incorporando fatalities, babalities, friendships y animalities.

## Mortal Kombat 4

Aparecida en 1998, la cuarta versión del juego marcó el ingreso de la serie al mundo de la acelaración 3D, de la mano de un engine desarrollado internamente por Midway, denominado Zeus. Los gráficos eran excepcionales para la época. Midway prometió que esta versión marcaría el retorno del juego a sus raíces, reteniendo las fatalities y el estilo de juego característico de la serie. Una pequeña adición consistía en la posibilidad de utilizar armas con algunos de los personajes, por ejemplo Sub-Zero. El sistema de combos también fue alterado para adaptarse al engine 3D, y la historia también era independiente de las anteriores entregas. Los nuevos personajes eran Fujin, Quan Chi, Shinnok, Jarek, Kai, Tanya y Reyko. MK4 poseyó tres versiones distintas, al igual que MK3. Pero la franquicia ya venía en picada, y MK4 no logró frenar la caída.

## Mortal Kombat: Deadly Alliance

La apuesta más fuerte de Midway en los últimos tiempos: a todas luces, MKDA se convertirá en el renacimiento de la franquicia, o en su muerte definitiva. Pero al parecer, y pese a que MKDA deberá competir nada menos que con Soul Calibur 2, parece estar preparado como para pasar la prueba. Para esta nueva versión, la gente de Midway ha creado un nuevo sistema de combate completamente desde cero, el cual incorpora una característica nunca antes vista en un arcade de lucha: tres estilos diferentes de lucha para cada personaje, intercambiables en medio del combate, dos de ellos a mano limpia y uno con armas. Este nuevo sistema proveerá infinitas combinaciones posibles, y estilos radicalmente diferentes en todos los luchadores. Si le sumamos al cóctel unos gráficos acordes con la época, un nuevo argumento, una banda sonora excelente, nuevos luchadores, como Mavado, Blind Keshi, Nitara, y varios más, y fatalities completamente renovadas, tenemos que decir que el intento de Midway, no sólo por revivir la franquicia, sino por redefinir el género de los juegos de lucha, es por demás serio. El 18 de noviembre tendremos la respuesta.











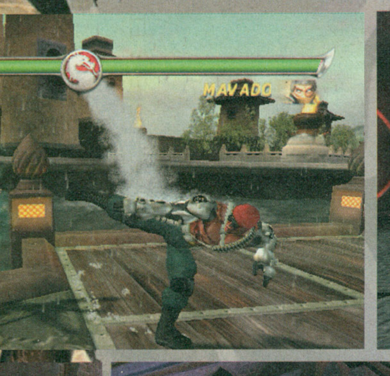

## El sistema de Kombate

Naturalmente, MKDA está completamente realizado en 3D, pero retiene parte del "feeling" de los arcades de lucha clásicos. En donde más se nota este detalle, es en los ataques aéreos, como las patadas voladoras. En lugar de efectuar esos saltos en los que los luchadores parecen quedar suspendidos en el aire al mejor estilo Matrix, en MKDA son al estilo de los anteriores Mortal Kombat y de la serie Street Fighter. Pero fuera de este detalle, el sistema de ataque ha sido creado completamente a nuevo. Los anteriores exponentes de la saga utilizaban patadas y golpes de puño altos y bajos, un botón para bloquear, y a partir de MK3, uno para correr. En MKDA, excepto por el botón de bloqueo, todo este sistema ha sido enteramente dejado de lado.

¿Cómo funciona el nuevo sistema de combate? En MKDA, la lucha es controlada por cinco botones genéricos, numerados del uno al cinco. Ninguno de ellos se corresponde con un tipo de ataque específico, como por ejemplo los antiguos "patada alta" o "puño bajo". De esta manera, y dependiendo del estilo de cada luchador, la combinación de botones puede resultar en combinaciones de ataque enteramente diferentes para cada personaje. Además, el engine 3D proporciona la posibilidad de esquivar los ataques empleando el "sidestep" (paso al costado), un detalle fundamental en los arcades de lucha modernos. En este aspecto, MKDA se asemejará bastante a Soul Calibur, lo cual no está nada mal, por cierto.

Pero MKDA nos reserva otra gran sorpresa en el sistema de combate: cada luchador posee nada menos que tres estilos de lucha diferentes, los cuales pueden ser intercambiados mediante un botón en medio del combate. Dos de ellos son a mano limpia, y el tercero es el combate con armas. A su vez, cada uno de estos tres estilos posee su propio set de movimientos y golpes especiales. Por ejemplo, Johnny Cage utiliza el Jet Kune Do, el Karate, y como arma emplea el Nunchaku. Es de esperar que la facultad de poder intercambiar los estilos de lucha en todo momento, profundice la jugabilidad hasta niveles nunca antes vistos en un juego de lucha, con montones de trucos y combinaciones que podremos implementar para derrotar a nuestros contrincantes, y que nos permitan olvidar el famoso "uppercut" característico de la serie Mortal Kombat, que en MKDA ha sido suprimido en favor del nuevo sistema de lucha.

El juego incluirá un sistema de "kombat kurrency", que concretamente es










un sistema de recompensas en base a monedas, que obtendremos por nuestro desempeño en los combates, y con las que podremos adquirir nuevos escenarios, personajes ocultos, nuevos vestuarios para algunos luchadores, y otras cosas más.

## Los graficos y el sonido

Por lo que se ha podido ver en los videos que la gente de Midway ha mostrado, gráficamente MKDA luce bastante bien, a la par de exponentes modernos del género como Tekken 4, Virtua Fighter 4, y de lo que se ha visto de Soul Calibur 2. El movimiento de los personajes es bastante fluido, corriendo a unos cómodos 60 FPS, y tanto los personajes como los decorados están realizados con bastante detalle. Sin embargo, las animaciones de los luchadores no parecen poseer la enorme calidad que hemos sabido disfrutar en Soul Calibur, sin dudas el mejor juego de lucha de los últimos años, aunque habrá que esperar a tener el juego en nuestras manos para poder dar un veredicto.
Uno de los detalles más populares de la serie Mortal Kombat siempre ha sido la sangre, que en MKDA es sencillamente espectacular, y cuyo fluir es mucho más realista que en versiones anteriores del juego: aquí no veremos a los luchadores sangrar a baldes como en MK II, por ejemplo, sino de forma paulatina, a medida que el daño que sufren se va incrementando, o por un golpe particularmente devastador. Pero para nuestro regocijo, la sangre no desaparece, sino que se va acumulando en el piso, el cual tras un par de rounds luce como el de un matadero. Otros efectos especiales como la ropa desgarrada, el sudor y el daño progresivo suman al realismo del combate.
Por lo que se puede ver en las fotos, los gráficos de las tres versiones para consolas de última generación lucen bastante parecidos, siendo los de la versión para Xbox un poco más detallados que los de PS2 y Gamecube.
Los juegos de Mortal Kombat siempre se han caracterizado por poseer un sonido y una banda sonora excelentes, y MKDA no será la excepción. Al respecto, ya se sabe que la música incluirá el tema "Immortal", de la conocida banda de rock Adema, cuyo video puede verse regularmente en MTV.

## Los personajes

La gente de Midway ha anunciado que en esta nueva versión del juego, contaremos como mínimo con 20 personajes, entre los que se cuentan algunos de los favoritos de la serie, como Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero, Sonya, Scorpion, Jax, Kung Lao, Kitana, Kano, Quan-Chi, Reptile, y otros más, todos ellos enteramente renovados, con una variedad de movimientos característicos y fatalities completamente nuevos. Pero además harán su aparición otros personajes que de seguro harán las delicias de más de un fan de la serie, como por ejemplo Mavado, una especie de guerrero oscuro que viste una capa y cadenas al estilo Spawn, las cuales utiliza para ciertos ataques. La lista de personajes nuevos incluye otros sobre los que se conocen aún pocos detalles, como Moloch, un mutante con forma de ogro, o un nuevo ninja: nada menos que una Sub-Zero femenina, conocida como Frost.
Respecto de las fatalities de cada personaje, los chicos de Midway son reticentes a dar detalles, y no han mostrado aún videos de alguna de ellas. Pero han dejado ver una secuencia de arte conceptual en el que se puede ver a Sub-Zero enterrando su mano en la espalda de un contrincante, tironeando de algo hacia afuera. Al tercer intento, su mano emerge arrastrando el esqueleto completo del pobre infeliz ¡La fatality del Predator, pero mejor todavía!

## En definitiva...

MKDA promete ser la bocanada de aire fresco que la serie Mortal Kombat estaba necesitando desde hace tiempo. Con el nuevo y revolucionario sistema de combate, que provee tres estilos de lucha diferentes a cada personaje, gráficos a la altura de las circunstancias, y toda la expectativa que supone el lanzamiento de un nuevo Mortal Kombat tras un paréntesis de cuatro años, las ilusiones son muchas. Esperemos que Midway cumpla sus promesas, y MKDA se convierta en el clásico que todos esperamos. El lanzamiento de MKDA está previsto para el 18 de noviembre de 2002, en versiones para PS2, Xbox, Gamecube y a principios de Diciembre una version especial para Gameboy Advance. N

Por Diego "Babality" Bournot

## Los favoritos de siempre...



**Shang Tsung**
Habiendo vuelto a ganar su status en el Mundo Exterior, y con la ayuda de Quan Chi, planea conectar la antigua Runestone a su voluntad, y de esa forma, aprisionar allí para siempre un número incontable de almas, que le permitirán ganar la inmortalidad.

**Quan-Chi**
Un poderoso hechicero, al igual que Shang Tsung, que ha escapado del Netherealm al Mundo Exterior. Ha sumado sus fuerzas a las de Shang Tsung, para revivir y comandar a los guerreros del ejército perdido del Rey Dragón. La leyenda cuenta que un día el rey Dragón regresará para volver a gobernar el Mundo Exterior, y tanto Quan Chi como su secuaz pretenden convertirse en sus lugartenientes de confianza.

**Sub-Zero**
Este poderoso ninja se ha convertido en la encarnación del renacido clan Lin Kuei, al portar el Amuleto Dragón. Este amuleto incrementa sus poderes relacionados con el frío en formas que aún está comenzando a descubrir. Como líder del mismo, Sub-Zero planea reformar su clan, convirtiéndolo en una de las fuerzas del Bien.

**Scorpion**
En su interminable búsqueda de venganza contra Quan Chi, Scorpion ha seguido al malvado hechicero hasta las profundidades del Netherealm. Desafortunadamente para él, ha emergido en el Mundo Exterior, lejos de su presa.

**Kano**
Kano fue herido de gravedad en un enfrentamiento con Sonya, durante el fallido intento del emperador Shao Khan por adueñarse del reino terrestre. Encarcelado al principio por su fracaso y derrota, luego fue elevado a general de los ejércitos de Shao Khan por haber impedido el asesinato del mismísimo Shao Khan a manos de Sheeva, la guerrera Shokan hermana de Goro, furiosa por el favor otorgado por el emperador a Motaro, un guerrero de la raza de centuriones enemigos de los Shokan. Pero ahora un nuevo poder ha emergido en el Mundo Exterior, y Kano debe decidir de qué lado se pone... del debilitado Shao Khan, o de la recién formada Alianza Mortal.

## ...y los exclusivos de Mortal Kombat: Deadly Alliance



**Mavado**
Miembro del clan del Dragón Rojo, rival del Dragón Negro, Mavado ha acordado su regreso al Mundo Exterior junto con Shang Tsung y Quan Chi, para eliminar al espía de las Fuerzas Especiales. En recompensa, se le permitirá enfrentar a Kano en el torneo de Mortal Kombat.

**Blind Kenshi**
Cegado al intentar liberar las almas de sus parientes, Blind Kenshi debe eliminar a quien lo engañara con la espada de sus antepasados. Sólo así el podrá recuperar su honor y liberar a sus ancestros.

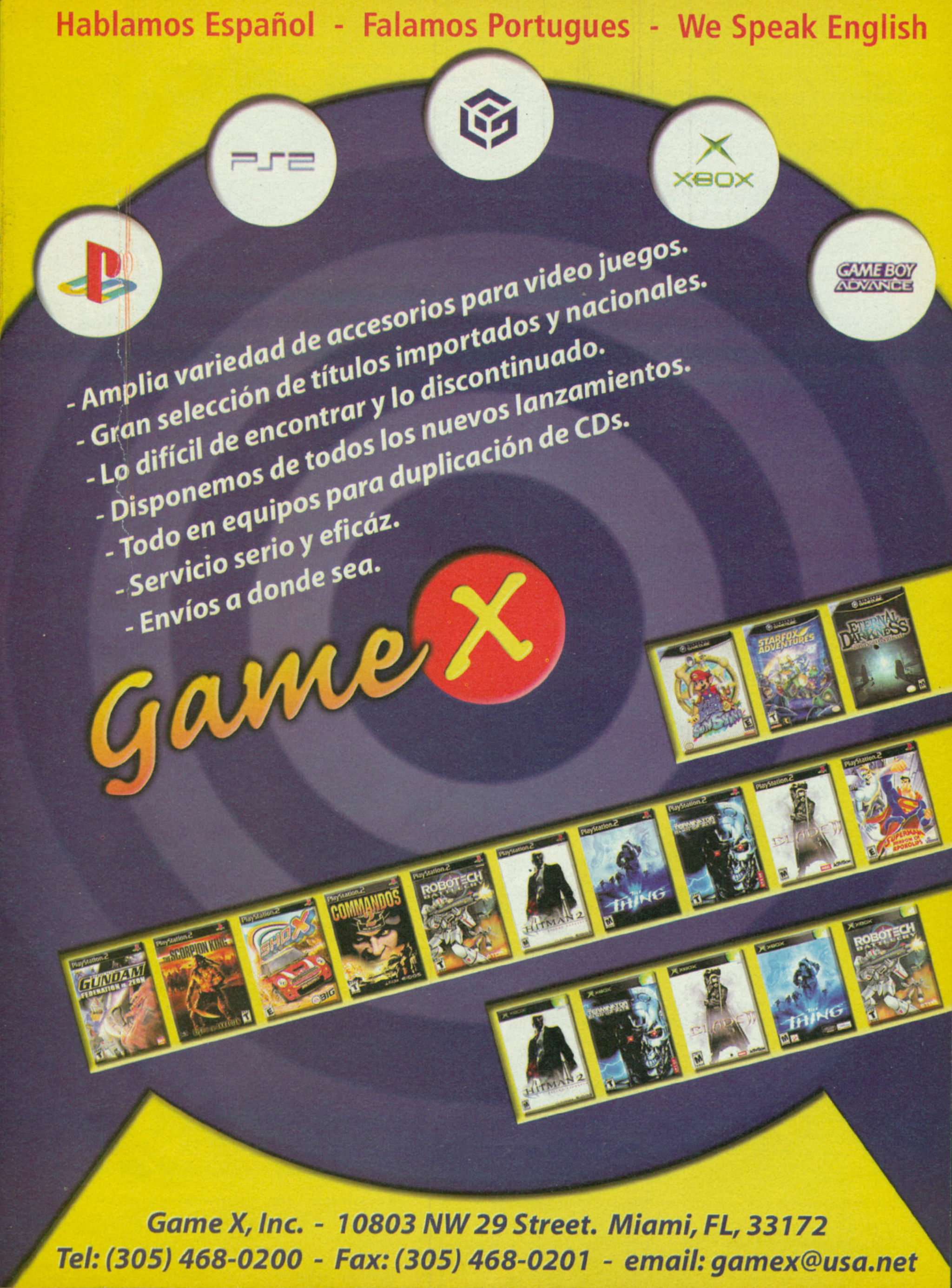
**Nitara**
Un nuevo personaje acaba de ser revelado: Nitara, una misteriosa vampiresa dotada de alas, cuyo origen descansa en el Mundo Exterior. Su historia aún no ha sido revelada, pero el concepto de esta guerrera es novedoso.



## Los que todavia son un misterio...

Existen varios personajes nuevos más, de los cuales se conoce su nombre, pero aún no se ha revelado su historia y de los que prácticamente no existe material gráfico: los mismos son Moloch (del cual les mostramos arte conceptual), Bo Rai Cho, Drahmin, y Frost, una Sub-Zero femenina.





Hablamos Español - Falamos Portugues - We Speak English
PS2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
- Amplia variedad de accesorios para video juegos.
- Gran selección de títulos importados y nacionales.
- Lo difícil de encontrar y lo discontinuado.
- Disponemos de todos los nuevos lanzamientos.
- Todo en equipos para duplicación de CDs.
- Servicio serio y eficáz.
- Envíos a donde sea.
GameX
Game X, Inc. - 10803 NW 29 Street. Miami, FL, 33172
Tel: (305) 468-0200 - Fax: (305) 468-0201 - email: gamex@usa.net

# AUTO MODELLISTA

CAPCOM

**GENERO:** Carrera de autos
**SIMILAR A:** Cualquier Gran Turismo




LOS DETALLES DE LOS AUTOS SON EXCELENTES

Sin duda alguna, si existe un juego de carreras que ha sabido crear expectativas, ese es Auto Modellista. Creado en base al efecto denominado Cel Shading, gracias al cual cada vehículo se ve como si de un dibujo se tratara, y sumado a lo que el juego prometía en dinámica, sonido, adrenalina y posibilidades de modificar cada coche, generó que, antes de ver el juego, la expectativa nos hiciera asignarle inicialmente un espacio es este número de Next Level que, luego de probarlo unos días, redujo ese mismo espacio a la mitad.
Una de las cosas que me defraudó de entrada, fue la presentación, en la que Auto Modellista simplemente se limitó a mostrarme imágenes de las carreras en progreso, lo cual no es demasiado innovador ni bonito. Luego, seguimos con el menú del juego, donde sólo me encontré con tres modos de juego: la campaña, arcade, y multiplayer, ya sea a pantalla dividida o via Internet. Si queremos, también podemos sumarle el modo Time Attack, el cual no tiene mucho sentido.
Hay que reconocer, sin lugar a dudas, que Auto Modellista es gráficamente hermoso. Los modelos de los coches son muy detallados, a pesar de tener pocos trazos, y los escenarios son muy vertiginosos, no dejando lugar a la más mínima distracción. Los efectos en el juego realmente se hacen notar. Cuando circulamos a alta velocidad, aparece un efecto a modo de viento alrededor del auto, denominado líneas cinéticas, que añade mucha belleza a las carreras. El sol refleja en nuestra pantalla, incluso cegándonos por completo en algunos momentos.
El modo de juego de Auto Modellista, es similar, por no decir copiado, al de la serie Gran Turismo. Es decir, compramos un determinado vehículo, y corremos contra coches de la misma categoría, haciéndole diferentes mejoras a nuestro auto. La diferencia principal está dada por el hecho que en Auto Modellista no existe dinero, simplemente podemos modificar nuestro coche como se nos ocurra, sin ningún tipo de impedimento económico. Las restricciones están dadas por modificaciones bloqueadas, que debemos destrabar a través del triunfo en las diferentes carreras de la campaña.
Si existe un aspecto además del gráfico en el que el juego se destaca, éste es el del "automodelado". Una vez que adquirimos el coche de nuestro agrado, podremos cambiar la pintura de cada una de las partes del vehículo, e incluso pegarle stickers. Y si la pasión por el dibujo es muy grande, podremos dibujar el diseño que queramos en nuestro coche. Por si esto fuera poco, también podemos acomodar el garage a gusto. Además de la apariencia general del mismo (de madera, metal o concreto), tenemos a nuestra disposición una serie de objetos, como estantes, o gatos hidráulicos para agregar a nuestro garage, obviamente pensando en la estética general del mismo. Incluso podremos colocar los trofeos que vayamos adquiriendo en la campaña en los estantes de nuestro garage, de modo que todo aquel que pase se muera de envidia al verlos.
Pero basta de bondad, y vamos a lo que me gusta: dar palos. El principal defecto de Auto Modellista es, sin duda, el sistema de colisiones. Primero y principal, los choques son muy irreales. En ocasiones rozamos una pared y el auto da un trompo de manera inexplicable. Chocar contra otros vehículos no aporta nada, sino que simplemente veremos cómo salen chispas, producto del roce, e incluso saldremos despedidos contra una pared sin que nadie entienda por qué. Si apretamos el freno de mano, aún yendo a 20 km/h, el coche llegará a dar varios trompos antes de detenerse. Los autos parecen tener un imán que los une al asfalto, ya que nunca logran despegarse del suelo, y mucho menos volcar. Además, el sistema de daños brilla por su ausencia. Si a todo esto le sumamos que solo disponemos de 7 pistas en todo el juego, entonces sin lugar a dudas llegaremos a la conclusión de que Auto Modellista, si bien es un excelente juego de carreras, no cumple con las enormes expectativas que generó: mano a mano, Gran Turismo le saca una vuelta entera de ventaja.

LOS EFECTOS ESPECIALES ESTÁN A LA ORDEN DEL DÍA

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

**PS2** » **8.3** » **EXCELENTE** » JUGADORES: 1 A 2

**LO MEJOR:** EL CEL SHADING. LA POSIBILIDAD DE PINTAR EL AUTO.
**LO PEOR:** LA FÍSICA Y, SOBRE TODO, EL SISTEMA DE COLISIONES.
**REJUGABILIDAD:** HASTA AHÍ...

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

# SHOX

EA BIG

**GENERO:** Carrera de autos
**SIMILAR A:** Cualquier arcade de carreras.

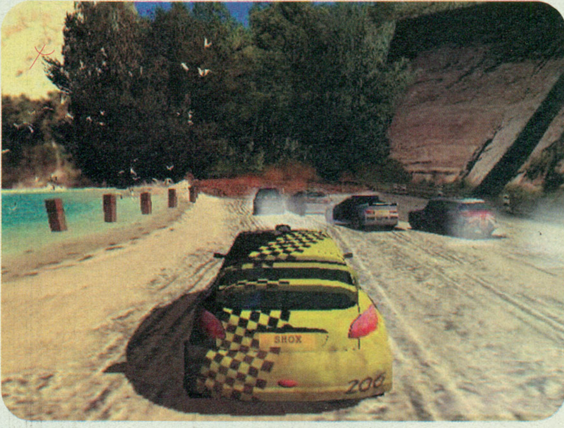
EA Big nos acerca otro título de su colección de juegos de deportes con orientación arcade. Y Shox nos mete de lleno en competencias de rally en las que lo importante no es lograr los mejores tiempos en cada etapa, sino cumplir la mejor actuación en las "Shox Zones", y a la vez arruinar a nuestros contrincantes.

Shox es uno de los mejores títulos de rally que he visto en mucho tiempo. Las dosis de arcade y simulación se encuentran perfectamente balanceadas. Cada carrera es un espectacular cóctel que mezcla la acción propia de un arcade, con la conducción de los simuladores y una física realista.

La principal opción a la hora de jugar Shox, está dada por las ya mencionadas "Shox Zones". Estas "Shox Zones" son, valga la redundancia, zonas dentro de cada pista, más precisamente tres, en las cuales tendremos que dar lo mejor de nosotros para recorrerlas de la mejor manera posible. De acuerdo a la habilidad conque transitemos estas zonas, obtendremos oro, plata o bronce, con su correspondiente premio en metálico. Si logramos obtener oro en las tres "Shox Zones", entonces podremos acceder al "Shoxwave", con lo cual se abrirá una especie de vórtice cuando atravesemos la próxima "Shox Zone". Dicho vórtice irá delante nuestro, y será nuestra obligación alcanzarlo antes de que llegue a la próxima "Shox Zone", donde nuevamente se disparará hacia delante, y deberemos alcanzarlo nuevamente, y así "sucesivamente". En definitiva, un despelote al que lleva tiempo acostumbrarse, pero que vale la pena jugar.

Otra modalidad interesante es el gambling mode, el cual nos permite apostar por un coche en una pequeña carrera, y de salir victoriosos, obtendremos el coche por el que hemos apostado. Esta es una forma de obtener cualquier vehículo por una suma de dinero muy inferior a la que deberíamos invertir si deseamos comprarlo, y no tener que arriesgarnos a ganar ninguna carrera.

El juego cuenta con un total de 32 vehículos para elegir, y en cada carrera encontraremos un salto, el cual, de agarrarlo a buena velocidad, nos ofrecerá una escena cinemática de nuestro coche desplazándose por los cielos.




LOS EFECTOS DE LOS ESCENARIOS, COMO LOS PÁJAROS, DESLUMBRAN.

En cuanto a sus gráficos, Shox no falla. Los modelos de los autos, todos con sus correspondientes licencias, se encuentran plenamente definidos, y las diferencias entre un modelo y otro se notan, tanto física como gráficamente. Los efectos son sencillamente increíbles, sobre todo los reflejos, que por cierto abundan en el juego, y el efecto producido por el sol es lo más realista que vi hasta la fecha. Si llegamos a recibir los rayos del astro mayor directamente, de seguro quedaremos cegados durante unos segundos.

Shox incorpora una infinidad de pistas, que se desarrollan en tres ecosistemas diferentes: desierto, selva y nieve. En estas pistas se corren las cuatro categorías que ofrece el juego en el modo campeonato, más un modo adicional, denominado ShoX Trophy. En cada una de las categorías: Compact, Sports, Turbo, y Power Trophy, deberemos clasificar primeros en cada carrera para poder lograr el título de campeón correspondiente. Además, podremos completar cada carrera con el auto que le corresponde, logrando oro en las tres "Shox Zones", y así conseguir el Master Platinum Level, lo que nos posibilitará correr esa pista de noche, y aparte nos dará un auto, el cual será el modelo "+" de alguno de los existentes, el cual tendrá la particularidad de ser totalmente cromado.

Los escenarios se encuentran sumamente detallados, con infinitos detalles, que hacen que correr en cada pista sea un placer. La estructura de los edificios, los objetos animados en la pista, como helicópteros o botes, todo contribuye a que cada carrera sea espectacular, y que en ocasiones realmente importe poco salir primero o sexto.

Sin lugar a dudas, Shox es una de las sorpresas más agradables que pude encontrar en Playstation 2, ya que si bien el juego pintaba como algo piola, resultó ser un juegazo, de aquellos que nos pueden mantener pegados a la pantalla por horas y horas. Y ni qué hablar si disponemos de la posibilidad, multitap mediante, de jugar con tres amigos más. N

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

**PS2 » 8.3 » EXCELENTE »** JUGADORES: 1 A 4

**LO MEJOR:** LA DIVERSIÓN, LOS EFECTOS, LAS "SHOX ZONES".
**LO PEOR:** QUE NO TE GUSTEN LOS JUEGOS DE CARRERAS.
**REJUGABILIDAD:** TODA.

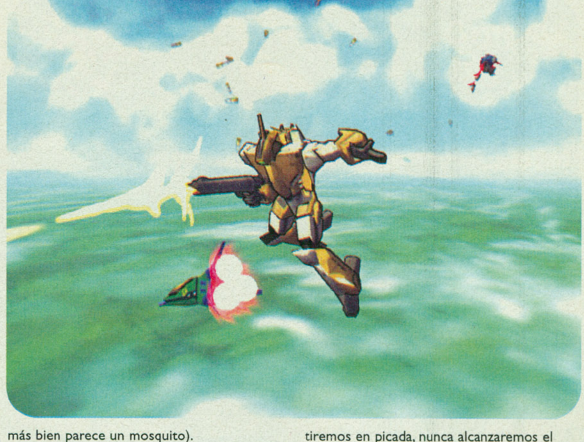
| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 20% | 40% | 60% | 80% 100% |

# ROBOTECH: BATTLECRY

VICIUS CYCLE / TDK

**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Un poquito al Z.O.E.

Robotech Battlecry es muy especial: es un título largamente esperado, ya que es el primer juego que utiliza la licencia de esta serie, que ya va a cumplir veinte años. Robotech es la suma de tres series japonesas, unidas por Carl Macek para lograr una serie más larga. Esto se debe a que originalmente Harmony Gold, la empresa que distribuyó Robotech, quería emitir Macross en USA, pero tenía muy pocos episodios para una serie animada que debía ser diaria.
La primera serie, Macross, es la que recrea este juego. A pesar de existir juegos anteriores de esta serie, solo fueron lanzados en Japón, y ninguno alcanzó la popularidad suficiente como para llegar al mercado estadounidense. Battlecry es un intento claro por revivir la época de gloria de la serie, que se une al relanzamiento de ésta en formato DVD de hace un tiempo.
A pesar del tiempo transcurrido, y la quimera que puede llegar a resultar la serie, esta todavía cuenta con una legión de fans que esperaban que se hiciera justicia, y que Robotech tuviera un videojuego digno de una vez por todas.



## Money Talks

Como ya dije antes, Battlecry solo está basado en la saga Macross, por lo que olvídense de manejar motos... una lástima. En este juego nos pondremos los zapatos de Jack Archer, un ignoto piloto de Varitech inventado exclusivamente para el juego. Un Varitech es algo así como la cruza entre un avión de caza y una navaja suiza Victorinox. Con simplemente tocar los botones direccionales, podremos transformarnos en las tres formas que tiene esta nave: el jet (Fighter), un robot antropomórfico (Battloid), y una rara mezcla entre los dos, un jet con patas (Guardian, que más bien parece un mosquito).
Como era de esperarse, cada estado tiene sus ventajas y desventajas. Como Fighter, tendremos mucha más velocidad, pero será más fácil disparar a un objetivo concreto en la forma Battloid, aunque nosotros también seremos un blanco más sencillo.
Es una lástima que estas transformaciones se desaprovechen en el juego. A pesar de que el control es bastante cómodo, los escenarios no nos permiten utilizar el Varitech al máximo. Los escenarios se dividen en dos tipos: terrestres y aéreos. El problema es que se dividen demasiado. Los escenarios terrestres están cubiertos por una burbuja invisible, que no nos permite alcanzar la altura necesaria para descender en picada con el Fighter como nos gustaría, y si chocamos contra un edificio en este modo, el Varitech pasará inmediatamente al modo Battloid.
Pero lo más desorientador son las misiones aéreas. La sensación de movimiento no existe, ya que de hecho la nave no se mueve, solo "hace de cuenta" que se mueve, y esta sensación empeora por la falta total de fondos. Por más que nos tiremos en picada, nunca alcanzaremos el suelo, que se mantiene siempre a la misma distancia. Y ni se te ocurra convertirte en Battloid o Guardian, porque vas a recibir una lluvia de disparos.
Los gráficos del juego al menos están cuidados, y como utilizan la últimamente quemadísima técnica de cel shading, tienen ese toque que nos recuerda a la serie. Lo malo es que prestaron demasiada atención a los robots, pero muy poca a los escenarios, que tienen texturas muy repetidas, aunque esto se puede justificar, ya que recrean como estaban dibujadas las ciudades del dibujo animado. La mecánica del juego es similar a la de Panzer Dragoon: podemos "trabar" la mira en un enemigo para dispararle con el arma principal, y mientras tanto con los misiles podremos dispararle a cierto número de enemigos, dependiendo de cuánto mantengamos el botón apretado.
En definitiva, finalmente tenemos un juego de Robotech, pero que no hace honor a la serie como podríamos esperar ¿Habrá que esperar otros veinte años para ver un juego de esta serie que valga la pena? N

POR FACUNDO MOUNES

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | 6.5 | BUENO | JUGADORES 1 |
| GC | 6.5 | BUENO | JUGADORES 1 |
| XBOX | 6.5 | BUENO | JUGADORES 1 |

**LO MEJOR:** QUE REVIVE LA SERIE.
**LO PEOR:** ¡QUE EL CAJÓN ESTABA VACÍO!
**REJUGABILIDAD:** MEJOR MIRA DE NUEVO LA SERIE.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 20% | 40% | 60% | 80% | 100% |

# SUPER MARIO SUNSHINE

NINTENDO

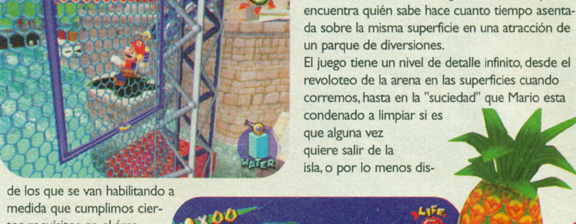
**GENERO:** Arcade de plataformas
**SIMILAR A:** Super Mario 64



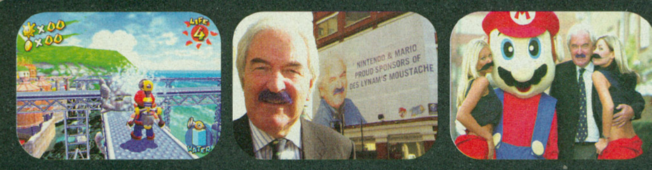

Tras pasar de largo el lanzamiento de la Gamecube, el primer juego "de Mario" hace su aparición en la nueva generación de consolas de Nintendo. Y aunque en sí el juego es "más de lo mismo", sigue teniendo esa magia encantadora que los fanáticos de la serie, sin dudas sabrán apreciar a fondo.
El periplo esta vez se desarrolla en una isla al parecer paradisíaca a la que llegan Mario, la Princesa Peach, y su séquito de honguitos. Pero como siempre, todo se complica, y deberemos recorrer toda la Isla llamada Delfino y varios submundos para poder llegar al final del juego.
Como dijimos en un principio, Super Mario Sunshine (SMS) es muy similar a Super Mario 64 (SM64), aquel juego que en 1996 revolucionara de una vez y para siempre el mundo de los arcades de plataformas. La mecánica en sí es exactamente la misma: el objetivo principal es recoger una cierta cantidad de "Soles" ("Shines"), que suplantan a las "Estrellas" (Stars) del anterior. Estas se encuentran desparramadas por toda la isla, y dentro de cada mundo de los que se van habilitando a medida que cumplimos ciertos requisitos en el área principal. Dentro de cada uno de estos "mundos" En cada mundo encontraremos 8 Shines diferentes. Y en cada uno, un Shine lo conseguimos con la reaparicion de las monedas rojas, específicas de ciertas misiones en las que, al igual que en SM64, deberemos recolectar 8 con una misma vida y sin salir del nivel. Las nuevas monedas azules, más difíciles de conseguir que las rojas o las clásicas doradas, y que en cierto punto del juego nos servirán para algunas cosas en especial, aunque no forman parte del argumento central, sino que vendrían a ser una especie de bonus alternativo, para los que como a muchos, nos gusta completar el juego al 100%.

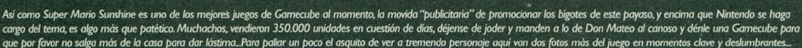
## Pasame los RayBan que me deslumbro...

Los gráficos son, como bien dice en el subtítulo que antecede a este renglón, deslumbrantes: sin dudas, una de las grandes (y obvias) mejoras respecto de la entrega anterior de la saga. No sólo Mario y todos los personajes poseen un gran nivel de detalle, sino que particularmente el agua, un elemento del que esta isla está repleto, es realmente impresionante.
No sólo todas las superficies acuáticas tienen aplicada la afamada técnica de Bump Mapping, lo que las hace muy atractivas, sino que asombra la variedad y calidad en general de las mismas. Podemos admirar las tenues olas de una playa tropical en pleno crepúsculo, con todos los efectos que el sol -léase, iluminación- le proporcionan al espectáculo, sino que además, por ejemplo, asistimos asombrados al efecto de agua "estancada" que se encuentra quién sabe hace cuanto tiempo asentada sobre la misma superficie en una atracción de un parque de diversiones.
El juego tiene un nivel de detalle infinito, desde el revoloteo de la arena en las superficies cuando corremos, hasta en la "suciedad" que Mario esta condenado a limpiar si es que alguna vez quiere salir de la isla, o por lo menos disfrutar de sus playas. Enumerar todos y cada uno de ellos es imposible, pero estén seguros que este apartado los dejará por demás satisfechos.




El nivel de dificultad es bastante elevado, sobre todo para los principiantes en este tipo de juegos. SMS posee varias secuencias de precisión en las que es "una necesidad" conocer y dominar todos y cada uno de los movimientos -por más inútiles que parezcan en un principio- de nuestro personaje.
Uno de los elementos que más nos va a costar





*Así como Super Mario Sunshine es uno de los mejores juegos de Gamecube al momento, la movida "publicitaria" de promocionar los bigotes de este payaso, y encima que Nintendo se haga cargo del tema, es algo más que patético. Muchachos, vendieron 350.000 unidades en cuestión de días, déjense de joder y manden a lo de Don Mateo al canoso y dénle una Gamecube para que por favor no salga más de la casa para dar lástima...Para paliar un poco el asquito de ver a tremendo personaje aquí van dos fotos más del juego en momentos clave y deslumbrantes...*

dominar de entrada, es el nuevo "compañero" de Mario, que permanecerá con él en un 90% del juego -más exactamente, montado en su espalda- Estamos hablando de FLUDD, un invento que encontramos en la isla, y que nos permite arrojar chorros de agua por sobre nuestras cabezas para limpiar todo lo que encontremos a nuestro paso, o en sus modos secundarios –según el modelo que tengamos instalado en cada momento–, podremos desde sobrevolar zonas con la misma propulsión de los chorros de agua contra el piso, hasta salir disparados mucho más alto de lo normal mediante un chorro de agua, que sale en forma de explosion de liquida y ejerce la función de un cohete, o de una hélice que dispara agua y nos hace propulsarnos hacia adelante a gran velocidad. Siempre que nuestro fiel compañero se quede sin el líquido elemento podemos tirarnos en cualquier charco o zona con agua para poder recargarlo.




**LOS GRAFICOS SON IMPRESIONANTES PERO A LOS HABITANTES DE ISLA DELFINO LOS DISEÑO EL ENEMIGO**



Como siempre, el aspecto sonoro está muy cuidado, y la música, aunque demasiado caribeña para nuestro gusto, ambienta, y bien.

## Un clásico... a duras penas

SMS es fantástico, pero varias cosas atentan para que no se lleve un porcentaje de por sí más elevado que el que tiene. Primeramente, hay niveles sumamente frustantes, que una vez que los pasamos nos hacen rogar que no se repitan, hay sectores especiales en los que no tenemos a FLUDD -momentos en los nos sentimos como si estuviéramos jugando un Mario anterior-, que requieren precisión milimétrica en los saltos, y se vuelven MUY frustantes. Hay ciertos niveles en que la cámara realmente no ayuda, sino que se convierte en nuestro enemigo principal, y por último tenemos a Yoshi, un personaje muy querido por muchos, y que se nota que fue incluido a último momento. Esto es evidente, ya que no juega ningún rol fundamental, nos es útil en muy pocas ocasiones, y sobre todo porque el control del mismo, y el hecho de que sea alérgico al agua –si la tocamos con él, sencillamente desaparece, y hay que ir nuevamente en su búsqueda– lo hace más un calvario que una ayuda, y que por desgracia, es imprescindible para completar el juego al 100%. Los enemigos finales -en contraste, son bastante sencillos-, y la pelea final directamente es, una vez que le encontramos la vuelta, muy fácil. Demasiado.

En definitiva, y teniendo todos estos inconvenientes en cuenta, Super Mario Sunshine es una experiencia imperdible, una serie que sigue marcado tendencias en cuanto a diseño, gráficos e imaginación, y que en ocasiones sorprende, aunque no tanto como esperábamos. Si soportas el elevado nivel de dificultad y la sensación de Déja Vu que el juego nos brinda, SMS es un juego que no podés dejar pasar. N

POR DON CLERICUZIO

**GC » 9.0 » CLASICO »** JUGADORES: 1

**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS. ES UN MARIO Y SE NOTA.
**LO PEOR:** ALGUNAS ÁREAS FRUSTRANTES.
**REJUGABILIDAD:** NO. PERO TERMINARLO AL 100% CUESTA...

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % 100% |

# ROCKY

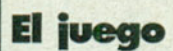
RAGE

**GENERO:** Boxeo
**SIMILAR A:** A ninguno. Incomparable.

Antes de comenzar a hablar de Rocky, he de decir que, cuando se supo por primera vez que la firma inglesa Rage había adquirido de MGM Interactive los derechos para crear una serie de juegos sobre las películas de Rocky, más de uno se mató de risa, pensando "mirá a que momia van a revivir ahora...". Ultimamente se ha puesto de moda lanzar juegos inspirados en viejas licencias (que a las firmas que desarrollan los juegos les cuestan poco dinero), ya sea televisivas como del cine. Un par de ejemplos son los inminentes lanzamientos Knight Rider y Starsky & Hutch, inspirados en series televisivas de los años '80. Personalmente nunca comprendí el motivo de la risa: Rocky siempre ha sido uno de mis personajes del cine favoritos, y crecí viendo sus películas. Y sin querer entrar en polémicas respecto de lo "fantasiosas" que eran, el planteo de las mismas pretendía mostrar el triunfo frente a la adversidad de un hombre con un gran coraje: un boxeador que lograba la victoria frente a adversarios técnicamente superiores merced a su enorme determinación, fortaleza física e inclaudicable deseo de victoria. Pero vamos a los hechos: Rage les acaba de tapar la boca a todos los detractores con un juego sencillamente impresionante. Rocky es el mejor juego de boxeo que he visto en mi vida, y no sólo le hace honor a su ilustre nombre, sino que consigue capturar brillantemente el espíritu de las películas de Rocky Balboa.

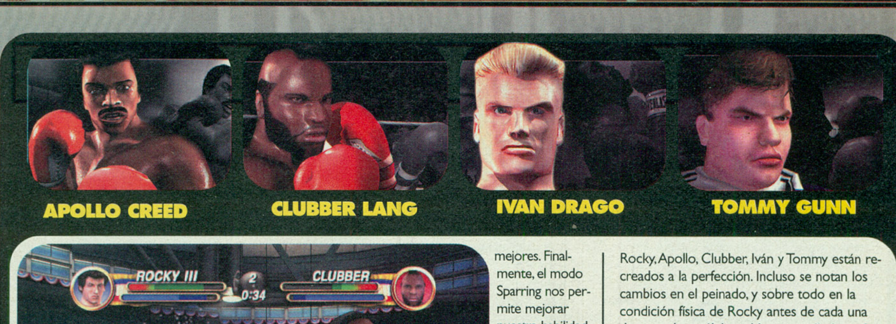



**"YOU HURT HIM! YOU SEE? HE'S NOT A MACHINE! HE'S A MAN!"**



## El juego

Rocky posee cuatro modos de juego muy definidos. El modo Movie permite recorrer la carrera de Rocky Balboa, desde sus comienzos como boxeador profesional, peleando contra ignotos adversarios en clubes de poca monta, hasta ascender en el ranking lo suficiente como para tener la chance de acceder a una pelea por el título, y luego defendiendo su corona de campeón mundial de los pesos pesados. De esta forma, en este modo pelearemos contra 29 boxeadores distintos, incluidos los memorables matches contra los cuatro "jefes" que son precisamente los contendientes principales de sus cinco películas: Apollo Creed en las dos primeras, Clubber Lang, Iván Drago y Tommy Gunn. Cada una de las peleas con los personajes principales del juego está precedida por una intro cinemática basada en el argumento de las películas, en los que se pueden apreciar a Carl Weathers, Mister T., Dolph Lundgren y Tommy Morrison; aunque estas no están tan cuidadas como el resto del juego. Ganándole a estos personajes es como habilitaremos nuevos boxeadores y escenarios para utilizar en el modo exhibición. Ganando el modo Movie en sus tres niveles de dificultad (Easy, Contender y Champ) habilitaremos todos los boxeadores y escenarios extra, así como varias secuencias cinemáticas de las películas de Rocky. Entre pelea y pelea, dispondremos de dos sesiones de entrenamiento, las cuales son importantísimas, ya que nos permitirán mejorar alguna de nuestras estadísticas, entre las que se incluyen la potencia de nuestros golpes y nuestra resistencia a los mismos, la velocidad de piernas y manos, y el posicionamiento de nuestro boxeador en el ring. Podemos efectuarlos en forma automática o manual, en la cual pasan a formar parte integral de cada pelea, pudiendo hacer guantes, darle a la bolsa y a la "pera", o incluso revivir escenas clásicas de Rocky, practicando golpes contra las medias reses en un frigorífico. El modo Exhibition es el clásico modo multiplayer, en el que elegimos un boxeador y vamos directamente "a los bifes" contra otro jugador o contra un oponente manejado por la IA. Y he de decir que este modo de juego es adrenalina pura: sencillamente soberbio. Las peleas son salvajes, muy realistas, y tienen la particularidad de meternos de lleno en el clima típico de una pelea de boxeo, a todo o nada. Cada golpe se disfruta –o se sufre, depende de si damos o recibimos- al máximo, y nos hemos sorprendido a nosotros mismos acompañando cada uno de ellos con un "¡Tomá, m...!" y cada escupitajo sanguinolento que le arrancamos a nuestro contrincante cuando le enchufamos un gancho en la mandíbula se disfruta con una sonrisa sádica. Además, el realismo del que está dotado Rocky permite dar vuelta las peleas como se ve muchas veces en la vida real: es posible, a pesar de ir perdiendo por paliza, encontrar esa "mano salvadora" que buscan los boxeadores cuando se las ven negras, y mandar a la lona al contrario cuando menos lo creíamos posible. El modo Knockout Tournament es el ideal para cuando tenemos una reunión de amigos en casa: permite organizar un torneo de boxeo con hasta 16 participantes, y otorga cinturones de oro, plata y bronce a los tres




mejores. Finalmente, el modo Sparring nos permite mejorar nuestra habilidad, practicando contra tres experimentados sparrings.

Los escenarios incluyen 12 locaciones diferentes, desde New York hasta Moscú, donde Rocky protagoniza su épica pelea con el coloso ruso, Iván Drago. Incluso cuenta con el legendario callejón trasero del gimnasio de Mickey, donde Rocky le propinara una paliza humillante a su ex-pupilo Tommy Gunn.

La interface es excelente: el juego hace un inmejorable uso del pad. Por ejemplo, con el stick izquierdo controlamos los movimientos del boxeador, y los botones A y B corresponden a golpes de derecha y zurda al cuerpo, y X e Y a los dirigidos a la cabeza, tanto rectos como en forma de ganchos, dependiendo de la posición del stick. A su vez, con el gatillo izquierdo realizamos bloqueos, y combinándolo con el stick podemos propinar algún que otro cabezazo, mientras que el gatillo derecho obra como modificador de los cuatro botones principales, transformándolos en uppercuts, con los cuales propinaremos los golpes de nocaut a un adversario tambaleante. Y hablando de nocauts, hay que decir que son espectaculares. Los oponentes vuelan como en las pelis cuando reciben un uppercut, o caen por acumulación de golpes. Incluso, cuando peleamos en clubes, el populacho arroja botellas y latas de cerveza al ring cuando uno de los boxeadores cae noqueado.

## Una maravilla técnica

En el apartado técnico, Rocky es brillante. Los gráficos son impresionantes, basta con ver las fotos: los escenarios están ambientados a la perfección, y la reproducción de cada uno de los boxeadores es sencillamente majestuosa. Rocky, Apollo, Clubber, Iván y Tommy están recreados a la perfección. Incluso se notan los cambios en el peinado, y sobre todo en la condición física de Rocky antes de cada una de sus peleas célebres. Una maravilla. Los efectos de luces y sombras son excelentes, pero lo que llama la atención más aún es el espectacular efecto de deformación de los rostros de los boxeadores a medida que transcurre la pelea, y que guarda proporción con el castigo sufrido y la localización del mismo. Y ni qué hablar de la sangre y el sudor, que vuelan en una lluvia de gotitas cuando recibimos un golpe en la cabeza... sencillamente impresionante, así como el público, de lo más realista que he visto: cada persona se para, aplaude, y aclama a su boxeador por separado. Nada que ver con otros juegos donde los mismos son "papelitos" Esto es full 3D. Naturalmente, la banda sonora del juego es soberbia, e incluye los temas clásicos de las películas de Rocky, como el tema central "Gotta Fly", aunque se extrañan los dos temas de Survivor, "The Eye of the Tiger" y "Burning Heart". Los efectos de sonido son muy realistas, tanto los golpes como los gritos de la multitud, y las voces actuadas, son muy parecidas a las de los actores de las películas, incluida la de Mickey, el coach de Rocky. En definitiva, Rocky es un clásico con todas las letras: el mejor arcade de boxeo de la historia. Y ante juegos como Ready 2 Rumble, Knockout Kings, o Mike Tyson's Boxing, gana por nocaut. N

ROCKY DOMINA EN DISTANCIAS CORTAS CON GANCHOS Y UPPERCUTS ¡COMETE ESTA, CLUBBER!

POR DIEGO "CLUBBER" BOURNOT

| XBOX | 9.4 | CLASICO | JUGADORES: 1 A 16 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LO MEJOR: GRÁFICOS, PERSONAJES, AMBIENTACIÓN, MÚSICA Y MULTIPLAYER. | | | | | |
| LO PEOR: ALGUNAS CINEMÁTICAS ESTÁN HECHAS A LAS APURADAS | | | | | |
| REJUGABILIDAD: ¡TODA! | | | | | |
| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
| | 0 | 20% | 40% | 60% | 80% 100% |

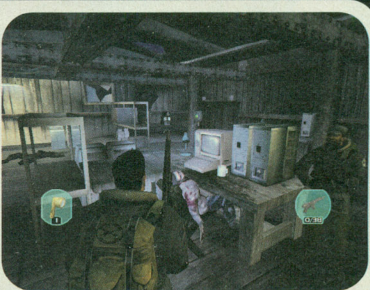
# THE THING

VIVENDI / UNIVERSAL

**GENERO:** Survival horror
**SIMILAR A:** ¿Resident Evil?

Basado en la película de 1982 de John Carpenter, "El enigma de otro mundo", la cual en el idioma inglés original es conocido como The Thing, nos llega este juego de Vivendi y Universal, que hacía rato se estaba esperando, y en el cual la sangre y las tripas están a la orden del día.

The Thing nos pone en la piel del Capitán Blake, quien junto a dos equipos de rescate, llega a la Antártida para descubrir qué aconteció con un equipo de investigación científica que misteriosamente perdió contacto con el continente. Esto sirve de continuación a la novela, y nos ubica tres meses después de lo acontecido en la novela y el film.

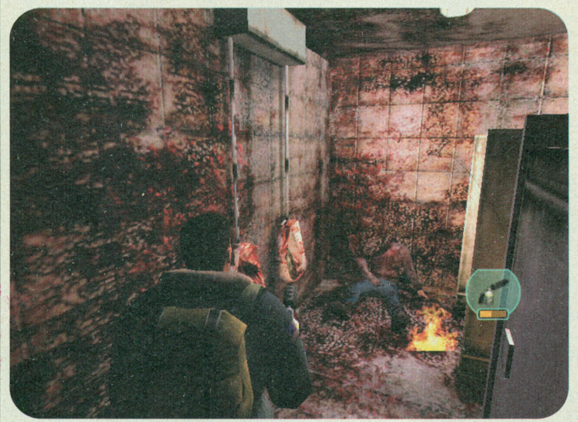


Cuando empecemos a recorrer lo que queda de las instalaciones antárticas, iremos descubriendo los cadáveres de los integrantes del equipo de investigación, los cuales presentarán las mas horrendas mutilaciones. Esto, sumado a la aparición de extraños elementos que nada parecen tener que ver con este planeta, hace que el equipo corra peligro, y tengamos que quedarnos a investigar por nuestra propia cuenta, debido a una desinteligencia entre nuestro Team y el Team Alpha.

Al ir avanzando en los primeros niveles, el juego nos va enseñando por medio de tutoriales en forma de pop-ups, todo lo que tiene que ver con el desarrollo del juego. Así aprenderemos cómo nuestra escuadra, compuesta por hasta tres personas más el Capitán Blake, puede estar especializada en tres áreas diferentes: médicos, capaces de curar a cualquier miembro del equipo (tener en cuenta que no pueden curarse a sí mismos); ingenieros, que nos proveerán las habilidades necesarias para reparar cualquier tipo de instalación eléctrica; y soldados, que constituirán nuestro principal elemento de ataque, al menos la mayoría de las veces.

Una vez que empezamos a recorrer los escenarios, vemos cómo empiezan a aparecer las extrañas bestias que constituyen "The Thing", o sea, son precisamente la causa de la desaparición de todo rastro de vida humana en la base antártica. Estas bestias se clasifican en dos grupos: las pequeñas, que sucumbirán ante unos cuantos impactos de bala; y las grandes, que para su muerte requerirán de una buena balacera que les quite toda su energía, y luego, propinarles una linda sesión de cama solar, y no se preocupen si se les va la mano en el tostado, cuanto más lanzallamas apliquen, más listas quedarán para el verano nuestras sabrosas "zarigüeyas".

El otro aspecto principal del juego está basado en los factores trust / fear (confianza / miedo). La confianza está dada por la seguridad que los miembros del equipo tienen de nosotros, o sea, del Capitán Blake. Si nos ven actuar de forma extraña, pueden simplemente dejar de confiar en nosotros, y no obedecer a nuestras órdenes, o incluso tomarnos por enemigos. Para aumentar el nivel de confianza de nuestros muchachos, debemos proveerles de alguna prueba que les demuestre que estamos de su lado, como por ejemplo, hacerles entrega de un arma. El factor miedo, nace en los integrantes de nuestro equipo a raíz de que vean una escena demasiado asquerosa (un cuerpo mutilado por ejemplo), o si ven a alguna criatura, o si escuchan ruidos extraños. En este caso, pueden simplemente asustarse, mirando intranquilamente hacia todos lados. O pueden directamente caer en el más abyecto terror, en cuyo caso se echarán a temblar y no obedecerán nuestras órdenes. Es más, ni siquiera podrán moverse. Para apaciguarlos un poco, podemos, al igual que con el factor confianza, hacer varias cosas. Proveerles un arma es lo más fácil, y cuanto más grande sea, más valor les inculcará. También podremos eliminar la amenaza que está asustando a nuestro amigo, o podemos llevárnoslo a un lugar más tranquilo, alejado de la zona que le causó pánico. Podremos incluso, desconfiar de cualquiera de los miembros de nuestro equipo, si vemos que está reaccionando de forma extraña. Esto se debe a que los extraterrestres pueden tomar formas humanas, por lo cual podemos andar muy confiados por los niveles del juego sin saber que el hombre que tenemos a nuestras espaldas será nuestro verdugo. Para cerciorarnos de que alguno de los miembros de nuestra escuadra está limpio, o incluso para demostrarle a los mismos que nosotros no estamos infectados, dispondremos de unos dispositivos que nos permitirán realizar un test de sangre a cualquiera de los personajes del juego. Hay que saber ahorrar éstos, dado que son descartables y no abundan en el juego. En caso que el test dé positivo, la alimaña emergerá de las entrañas de nuestro colega, y entonces será nuestro deber rostizarla.



¿Y AHORA COMO VOY AL BAÑO?

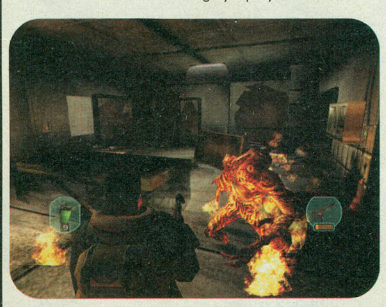
Para deshacernos de los aliens, contaremos con los clásicos elementos de defensa personal: pistolas, subfusiles, escopetas, granadas, picanas, y el ya mencionado lanzallamas, el cual se convertirá en nuestra principal opción a la hora de eliminar grandes amenazas. Sin embargo, aunque no faltarán las posibilidades de conseguir un arma, no debemos andar malgastando nuestros recursos, ya que no existen en demasía, y, por otro lado, debemos proveer de municiones a todo nuestro equipo, que no se destaca por economizar balas precisamente. Por último, hay que mencionar que al estar en la Antártida, debemos soportar temperaturas inferiores a los cuarenta grados bajo cero, por lo cual no podremos estar mucho tiempo a la intemperie.

Jugar a The Thing resulta gratificante. Su gran calidad




¿Y AHORA QUIEN LIMPIA ESTO?

gráfica, con rostros perfectamente delineados, y efectos especiales, nos meten de lleno en la atmósfera inmersiva. Es justamente esta atmósfera uno de los puntos fuertes del juego: todo el ambiente antártico se encuentra realmente muy bien recreado. Los efectos de luces son dignos de elogio, ayudan mucho a generar momentos que hacen que uno salte de la silla. En los diferentes pasajes, se ven escenas que, por lo menos de mi parte, jamás había visto en un fichín: las mutilaciones más feroces que se puedan imaginar, lugares totalmente enchastrados de sangre y tripas, y todo detallado con un nivel no apto para personas impresionables.



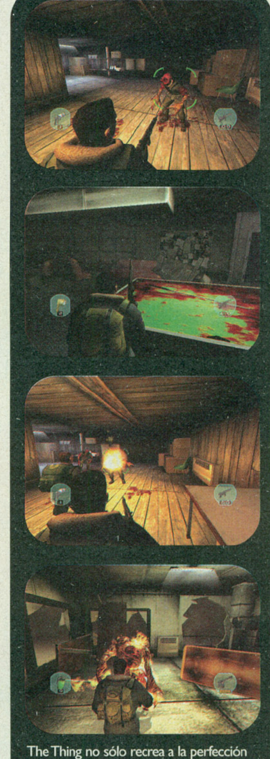
La IA de The Thing es bastante buena. Los bichos pequeños carecen por completo de inteligencia, y simplemente correrán hasta donde estemos para intentar propinarnos un mordisco. Pero los bichos más grandes nos atacarán de diferentes formas: si logramos arrinconarlos o crearles una barrera de fuego con nuestro lanzallamas, entonces optarán por la retirada, hasta que el fuego se disipe y puedan atacar nuevamente. Incluso intentarán buscar una ruta alternativa para alcanzar nuestra posición, aunque son bastante torpes en cuanto a sus ataques.

El sonido no se destaca, pero tampoco deja que desear. Es notable la ausencia total de música en todo el juego, un detalle que debería ser infaltable a la hora de crear suspenso, aunque The Thing parece poder prescindir de la misma. Los efectos sonoros más destacables los constituyen las voces de los personajes, las cuales son excelentes, y a más de uno le resultará familiar la voz del Capitán Blake.

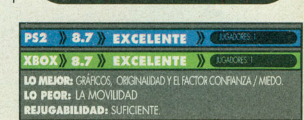
Entre las dos versiones de consola de The Thing, la de Xbox ha resultado la más favorecida, ya que incluye los mismos y excelentes gráficos que se encuentran en PC, sumado a la sencillez de jugabilidad de la Playstation 2.

En definitiva, estamos en presencia de un gran producto, que seguro mantendrá a los amantes del género pegados al monitor durante un buen rato. Con una ambientación única y su originalidad en cuanto a los factores confianza y miedo, The Thing es un juego altamente recomendable, sobre todo para jugar con las luces apagadas. N

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



The Thing no sólo recrea a la perfección la ambientación claustrofóbica del film, sino que es uno de los pocos juegos en los que realmente podemos llegar a asustarnos de verdad.
El elemento de sospecha de contagio entre los miembros de nuestro equipo y la confianza / desconfiaza que ellos puedan tener de nosotros, nos hacen estar permanentemente en vigilia.
Si disfrutaste de juegos como Resident Evil, no lo pienses dos veces, The Thing Tiene que ser tuyo...



| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | 8.7 | EXCELENTE | JUGADORES: 1 |
| XBOX | 8.7 | EXCELENTE | JUGADORES: 1 |

**LO MEJOR:** GRÁFICOS, ORIGINALIDAD Y EL FACTOR CONFIANZA / MIEDO.
**LO PEOR:** LA MOVILIDAD
**REJUGABILIDAD:** SUFICIENTE.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

TODO A PRECIOS DE COSTO

ROL PAD PRO

# POWER ALL

SIEMPRE MAS

ENVIOS A DOMICILIO

AC ADAPTER

FLIP LIGHT

LINK CABLE




JUEGOS

GAMEBOY ADVANCE

## SUPERMERCADO DEL USADO

En tiempos de crisis te damos una mano.
Traenos tu consola usada, tus juegos que ya no usas y te lo compramos o canjeamos por productos nuevos o usados.
DE TODAS LAS MARCAS Y MODELOS.
POWER ALL esta con vos.

COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED. TELEFONO 4865-8178
EMAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR - VISITANOS EN WWW.POWERALL.COM.AR
ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 9 A 20 HORAS

# KLONOA BEACH VOLLEY

**NAMCO**
**GENERO:** Volley con Klonoa
**SIMILAR A:** Volley sin Klonoa



Klonoa está de regreso, pero esta vez no precisamente para emprender otra de sus aventuras, sino para tomarse unas vacaciones... Así es, porque de la mano de Namco nos llega este simpático jueguito deportivo protagonizado por los alegres personajes de Klonoa, en el que tendremos que batirnos en un campeonato de volley playero. Los enfrentamientos se llevarán a cabo entre equipos compuestos por dos integrantes seleccionados entre los 12 personajes disponibles, de los cuales, cuatro de ellos se encuentran ocultos esperando a que un jugador dedicado los habilite. A pesar de que se respetan las reglas del deporte original, cada participante tiene sus respectivas características y habilidades, y todos pueden efectuar saques especiales que son prácticamente imposibles de detener, por lo que las combinaciones al armar un equipo son muy variadas. Una opción interesante que nos brinda este juego es la posibilidad de que hasta cuatro jugadores puedan participar al mismo tiempo, utilizando nada más que dos controles, un tanto incómodo pero muy útil si no contamos con un multitap. Pasando al apartado técnico, el juego posee unos graficos muy buenos, incluso mejores que los del anterior título de Klonoa para PSOne. Tanto los modelos de los personajes como los escenarios están muy bien realizados, y los efectos de sonido no se quedan atrás. Por suerte, en este camino hacia el ocaso que está recorriendo la pequeña PSOne, cada tanto podemos disfrutar de títulos como la gente, que a pesar de no tratarse de nada del otro mundo, logran brindarnos unas cuantas horitas de diversión. N

POR ALEJANDRO NIGRO

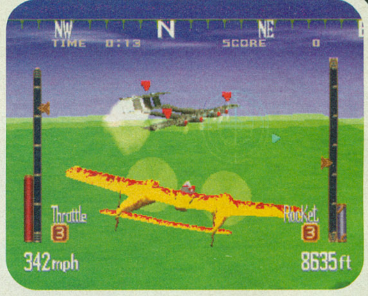
**PSOne » 7.2 » MUY BUENO »** JUGADORES: 1 A 4
**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS Y LA JUGABILIDAD.
**LO PEOR:** DE A 4 CON DOS PADS PUEDEN TERMINAR A LAS TROMPADAS...
**REJUGABILIDAD:** MUCHA

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

# ACES OF THE AIR

**AI GAMES**
**GENERO:** Arcade de aviones
**SIMILAR A:** Una patada en los testículos

Hoy en día, cada vez son más las empresas que con tal de sacar algunos manguitos, lanzan juegos mediocres que humillan a la querida consolita gris de Sony, que tantos buenos momentos nos hizo pasar. Este es un claro ejemplo de esa total falta de voluntad al hacer un juego. Es incomprensible como una empresa puede llegar a sacar un mísero centavo con un título tan vergonzoso como este. Manejar una avioneta pixelosa por unos cielos vacíos y acartonados, privados de todo detalle, tiroteándonos con los escasos enemigos que se nos cruzan en el camino, es lo que nos propone de divertido este juego. Pero las misiones son de lo más pobres, y el desenlace del juego fomenta el aburrimiento. Hasta la simple tarea de derribar a un objeto estático se convierte en una labor frustrante a causa los controles completamente desastrosos. Para empeorar aún más las cosas, resulta imposible apuntar correctamente, ya que la mira posee un misterioso "efecto imán" que la hace inclinarse constantemente hacia el centro de la pantalla, sin importar en que posición se encuentre el avión. El apartado técnico es lamentable, y a pesar de que los modelos de los aviones pueden ser perdonados, los escenarios son para repartir fierrazos a la cabeza de los creadores. Después de haber visto títulos de la talla de los Ace Combat, un juego tan triste como este, que no posee ni un sólo elemento a favor, ni los gráficos, ni el sonido, ni la jugabilidad, ni la diversión, no merece ni un comentario más. Bueno, quizás uno: horripilante. N




POR ALEJANDRO NIGRO



**PSOne » 2.0 » VERGONZOSO »** JUGADORES: 1
**LO MEJOR:** REÍRTE DE LO DESASTROSO QUE ES.
**LO PEOR:** QUE TE CUELGUES A JUGARLO MÁS DE MEDIO MINUTO.
**REJUGABILIDAD:** HAY TORTURAS MEJORES.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

# MARVEL VS CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES

CAPCOM
**GENERO:** Peleas dementes
**SIMILAR A:** Marvel Vs Capcom




A Capcom siempre le ha gustado enfrentar a sus personajes con los de otras compañías, y en este caso, lo hace con Marvel. Obviamente, no esperen un juego con más historia que "a ver quién es el más fuerte". Los personajes que veremos en el juego ya no son los clásicos luchadores de Street Fighter. Ahora disponemos de toda clase luchadores insanos, aún más que en la primera parte de esta saga.

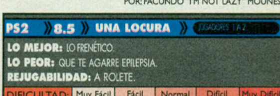
Acostumbrados a que los juegos de lucha de Capcom utilicen la interface de seis botones, con tres niveles de fuerza de patadas y puñetazos, nos sorprende que esta nueva entrega traiga un nuevo sistema de cuatro botones. La combinación de dos botones, cualquiera sea, sirve para la mayoría de los movimientos que haremos en conjunto con los otros dos luchadores que elegiremos (sí, otro cambio es que ahora elegimos tres personajes en vez de dos). Con la combinación adecuada de botones, podremos tener a los tres personajes en pantalla realizando un combo que puede llegar a más de cien hits, una locura.

Entre los nuevos personajes destacamos nada menos que a Jill Valentine (Resident Evil), Cable, y un par de personajes secretos, además de la vuelta de Iceman, de Marvel Vs. Street Fighter.

Otra novedad que nos trae el juego es que, a pesar de que los personajes siguen siendo sprites 2D tradicionales, los escenarios están realizados en 3D. Esto a veces causa problemas con los sprites, que se ven un poco como si estuvieran recortados en la pantalla. Pero si tenemos la suerte (¿Suerte?) de que nuestra TV sea del año de ñaupa, lo borroso de ella eliminará los rastros de "retazos" 2D -todos, excepto el del jefe final- que es imposible de disimular.

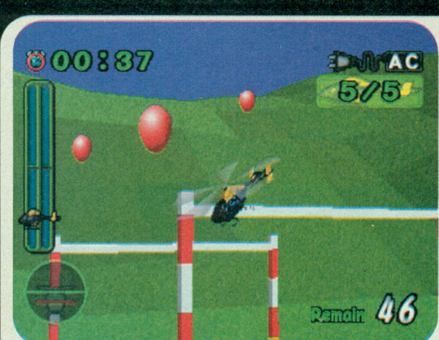
En fin, todos aquellos que disfrutaron de la primera parte, o se quedaron con la calentura de no poder jugarlo en Dreamcast (¿Por qué tardaron tanto para la versión de PS2?), van a disfrutar de horas de peleas loquísimas. N

POR: FACUNDO "I'M NOT LAZY" MOUNES




# RC HELICOPTER

AI GAMES
**GENERO:** Simulador
**SIMILAR A:** Un Micromachines con helicópteros




Para quienes de pequeños nunca hayan tenido la oportunidad de disfrutar de helicópteros a control remoto, o si ya se olvidaron de qué se trataba, llega a nuestra querida PSOne un título que les permitirá recrear esa experiencia perdida. La idea del juego es simple: tendremos que llevar a cabo varias tareas dentro de nuestro vecindario, como cortar el césped del jardín, recolectar residuos, espantar pájaros, y hasta sacar fotografias, entre un montón de cosas más, todo con la ayuda de nuestro preciado chiche a control remoto. En recompensa por estos humildes trabajitos, recibiremos una cantidad de puntos, los cuales tendremos que invertir en el mantenimiento de nuestro modelito. Podremos remplazar las partes viejas por otras de mayor durabilidad y rendimiento, e incluso comprar otros modelos diferentes para agregar a nuestra colección, sin olvidar que también habrá que recargar las baterías y reparar los daños sufridos durante cada misión. Lamentablemente, nos juegan en contra dos factores muy importantes: por un lado las cámaras nos impiden tener una vista adecuada del escenario, por lo que será practicamente inevitable estrellarse contra el techo o la pared, y por otro, los controles son de terror, y logran sacar de las casillas a cualquiera. Es una lástima que no se hayan pulido estos detalles, porque podría haber sido un juego ideal para los niños.

Pero aún así, a pesar de los defectos, y de su simpleza un tanto reiterativa, se podría decir que es un fichín bastante entretenido, ideal para matar el tiempo.

Pero tampoco abusemos, que hay juegos mejores para pasar el rato. N

POR ALEJANDRO NIGRO

**PSOne » 5.9 » REGULAR »** JUGADORES: 1

**LO MEJOR:** MANEJAR HELICÓPTEROS A CONTROL REMOTO.
**LO PEOR:** LAS CÁMARAS Y LOS CONTROLES.
**REJUGABILIDAD:** POQUITA.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 20% | 40% | 60% | 80% 100% |

# THE SCORPION KING: RISE OF THE AKKADIAN

**UNIVERSAL INTERACTIVE**
**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** A una obra en construcción





Para no desentonar con la seguidilla de juegos basados en películas que estamos recibiendo, ahora le tocó el turno a The Scorpion King, interpretado por la superestrella de la lucha libre The Rock. Y la verdad es que después de jugarlo, tuve que tomar Hepatalgina.
No encontré en todo el juego momento alguno que me diera siquiera una luz de esperanza, que me hiciera decir "ahora se puede poner bueno". Ya de entrada nos damos cuenta de qué se trata el juego: cruzarnos a trompadas con todo lo que encontremos. El tutorial nos enseña los diferentes golpes que tiene nuestro héroe, que son muy escasos, con algún que otro combito pedorro, pero nada más.
El mejor aspecto de The Scorpion King son sus gráficos, y eso que también se quedan a mitad de camino. Digo, por lo menos podrían haberse puesto las pilas y hacer que aunque sea el personaje principal se asemeje a The Rock. Pero en lugar de eso, se parece más a Chewbacca.
Los niveles son "un poquito" monótonos. Sólo tenemos que caminar, matar a todos los enemigos que aparezcan en el nivel, abrir la puerta que nos lleva al siguiente escenario, matar a todos los enemigos que aparezcan, abrir la puerta... Un embole, ni más ni menos.
Ahh, me olvidaba, de vez en cuando va a aparecer algún jefe de pantalla, revoleando algún arma, pero nada del otro mundo. Sin embargo, luego de unos cuantos niveles, los enemigos se pueden poner más que pesados, y una vez más nos incitan a tirar el juego por la ventana, como si no fuera suficiente con tener que soportar todo el resto de las asquerosidades.
Sin lugar a dudas agradecerán que exista Next Level, para prevenirlos de gastar esos preciosos morlacos en bazofias como esta, y sino, de seguro valorarán lo unico "bueno" de esto, el sticker para skateboards??? que trae de regalo el juego. ¡Puajjj! N

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | 3.3 | UN CASCOTE | JUGADORES: 1 |
| GC | 3.3 | OTRO MÁS | JUGADORES: 1 |

**LO MEJOR:** EL... EH... ESTE...
**LO PEOR:** NO TENGO MÁS LUGAR PARA SEGUIR MATANDOLO.
**REJUGABILIDAD:** JA-JA-JA.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

# FREEKSTYLE

**EA BIG**
**GENERO:** Arcade de Motos
**SIMILAR A:** MX Superfly, pero mejor

¿A VER QUE DESAYUNÉ HOY?

En su corta vida, el departamento EA Big de Electronics Arts, está demostrando que sabe hacer las cosas muy bien. En esta oportunidad, le tocó el turno a las motocicletas de la categoría Supercross.
En Freekstyle tendremos que preocuparnos únicamente por ir lo más rápido posible, intentando realizar la mayor cantidad de acrobacias aéreas que nuestros ocupados dedos puedan aguantar. Y es justamente eso lo que hace tan "adrenalínico" al juego: la sensación de velocidad, y el tener que ir todo el tiempo al límite, ya que su dificultad es un tanto elevada, y el más mínimo error resultará en una mala ubicación al finalizar la carrera. Si a esto le sumamos la necesidad de realizar trucos en cada salto, para así sumar puntos, o completar trucos para destrabar personajes, motos, vestimentas,o mejorar habilidades, entonces sabremos que estamos frente a un juego no apto para novatos. Para realizar los trucos, dispondremos de cuatro botones diferentes, combinables entre sí, más otro que nos posibilitará realizar combinaciones entre ellos. Muchos trucos son exclusivos para ciertos personajes, o incluso, para ciertos personajes con ciertas motos, lo que genera todo un desafío a la hora de lograr realizar todos los trucos que el juego ofrece. Cada vez que los realicemos, iremos llenando una barra, la cual nos dará la posibilidad de realizar un truco especial una vez que se encuentre llena, el cual se realiza apretando los cuatro botones al mismo tiempo. El realizar este truco nos permitirá acceder al Freekout Boost, el cual nos proporcionará una aceleración extraordinaria durante un período de tiempo, y el cual puede seguir incrementándose mediante la realización de más trucos.
Una de las cosas más espectaculares en Freekstyle es el diseño de las pistas, con recorridos acorde a lo que el juego promete: muchos saltos, mucha altura, muchas curvas, atajos, y ambientaciones muy extrañas pero muy bien logradas. Sin lugar a dudas, un juego que recuerda a clásicos como Tony Hawk Pro Skater, pero que nos brinda un nuevo escenario donde jugarlo. N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | 9.0 | LA MASA | JUGADORES: 1 A 2 |
| GC | 9.0 | CLASICO | JUGADORES: 1 A 2 |

**LO MEJOR:** LOS TRUCOS Y LA ADRENALINA.
**LO PEOR:** LA DIFICULTAD, NO IMPORTA CUÁN BUENO SEAS.
**REJUGABILIDAD:** MUCHA

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

# VyF Todo en Video Juegos

en Mar del Plata

- SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO
- GRAN VARIEDAD DE ACCESORIOS
- TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEO JUEGOS

Llevate una PSOne 0Km. Te tomamos tu vieja consola en parte de pago en cualquier condición.

Colocación de chip.









































































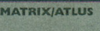







Av. Juan B. Justo 1355 - Tel: (0223) 489-1868 - Mar del Plata

# DUAL HEARTS



MATRIX/ATLUS

**GENERO:** Acción/Aventuras
**SIMILAR A:** Idéntico al Zelda 64 ¡Ladrones!

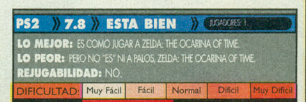



Dual Hearts es un juego de acción y aventuras en el que encarnamos a Rumble (aunque se le puede elegir cualquier nombre, en mi caso, Rolando). ¿De qué la va la historia? El personaje en cuestión, es un buscador de tesoros, y recorre el mundo buscando una piedra muy especial, llamada Dream Stone, o Piedra de los Sueños. Pero al mismo tiempo, en el mundo de los sueños, existe un bichito con un nombre inpronunciablemente largo, pero apodado Tumble (sí, también se puede cambiar, y el mío se llama Wensel). A Trumble le es encomendada la tarea de abrir las nueve puertas de los sueños, pero como Wensel es más bobo que todos los Mambrú juntos, pierde siete de las nueve llaves, las cuales van a parar a los sueños de siete desafortunadas personas. Y encima, una de ellas, justo es la pechugona rival del protagonista. Rolando presencia todo el hecho en cuestión, y cuando se enfrenta con Wensel va a parar a los sueños de su rival, que yace en el suelo despues de recibir un "llaverazo" en el medio de la cara.

## ¿Zelda?

Los controles del juego no son parecidos, sino directamente idénticos a los de Zelda: Ocarina of Time. En la parte superior de la pantalla tenemos acomodados el círculo, el cuadrado y la X, de manera que podemos ver la acción pertinente a realizar con cada uno de ellos. En la parte inferior vemos un mapa, el cual, por obra y gracia de la casualidad, también es idéntico al de los juegos de Zelda. La única diferencia notable en la jugabilidad es que no contamos con el salto automático, sino que apretando la X en determinados momentos, el personaje salta. A pesar de todo, el juego está bien logrado, y cumple con su misión: divertirnos. Igual, pónganse las pilas ¡Hasta la música que se escucha cuando ganamos un nuevo item es un plagio! N

POR FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES


PS2 » 7.8 » ESTA BIEN » JUGADORES: 1
**LO MEJOR:** ES COMO JUGAR A ZELDA: THE OCARINA OF TIME.
**LO PEOR:** PERO NO "ES" NI A PALOS, ZELDA: THE OCARINA OF TIME.
**REJUGABILIDAD:** NO.
DIFICULTAD: Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0 20% 40% 60 % 80 % 100%

# TAZ WANTED

BLITZ / INFOGRAMES

**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Mario 64 con esteroides

Era de esperarse que un juego con la licencia de Looney Toones, en este caso el gruñón demonio de Tasmania, conocido como Taz, no sea una maravilla. Este tipo de cosas sucede porque muchas veces, quienes desarrollan los juegos piensan que las licencias famosas venden solas, y no se preocupan por hacer un juego excelente, ni siquiera uno medianamente bueno. A pesar de todo, Taz Wanted es un juego pasable, con gráficos muy lindos, que utiliza la popular técnica -y van...- de cel shading, que tanto está en boga en estos últimos tiempos. Esta técnica en particular, si es utilizada en juegos como este, en los que se recrean personajes de dibujos animados, logra efectos espectaculares, tanto es así que en ciertos momentos parece que estuviéramos viendo un cartoon. En sí, lo que arruina el juego es el control, absolutamente desastroso, que logrará frustrar a más de uno, y el malogrado sistema de colisiones. Pero pensándolo bien, hasta podría llegar a ser realista, ya que no me imagino qué tan difícil sería manejar a un demonio de Tasmania de verdad.
El argumento del juego trata acerca de una mala pasada que le juega Yosemite Sam a Taz y a su novia, que terminan encerrados en el Yosemite Zoo, una mezcla de parque de diversiones y zoológico.
Pero por suerte para Taz, las jaulas no son tan duras como parecen, y escapar es pan comido, tras lo cual recorreremos el parque buscando a la chica de Taz, en niveles llenos de objetivos por cumplir. Pero el principal objetivo, y el mínimo también para terminar el nivel, es destruir los carteles con el logo del juego regados por todos lados. En los niveles nos encontraremos con enemigos tales como cazadores de demonios, osos, y cajas de sorpresas que nos propinarán soberbios puñetazos. Por suerte, como todos sabemos, los personajes de los cartoons son inmortales, así que lo único que sufriremos es la pérdida del dinero que hemos recaudado en el nivel. Igual ¿Para que lo querría Taz?
Taz Wanted es un juego pasable, recomendado para los mas pequeños, sobre todo para aquellos que no se cansan ni se frustran nunca. N

POR FACUNDO "GAMEBOY" MOUNES



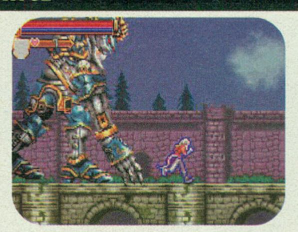
GC » 6.9 » LINDO » JUGADORES: 1
PS2 » 6.9 » LINDO » JUGADORES: 1
XBOX » 6.9 » LINDO » JUGADORES: 1
**LO MEJOR:** LOS NIVELES
**LO PEOR:** EL CONTROL ES INSOPORTABLE
**REJUGABILIDAD:** TAZ JODIDO
DIFICULTAD: Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0 20% 40% 60 % 80 % 100%

# CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

**KONAMI**

**GENERO:** Plataformas
**SIMILAR A:** Symphony of the Night



De la clásica serie de Konami, Castlevania: Harmony of Dissonance es el segundo título que asoma en Gameboy Advance. Y después de dejarnos sin aliento con Circle of the Moon, Konami nos vuelve a sorprender con un arcade de mayor calidad.

En HoD volveremos a utilizar el látigo, y no es para menos, ya que en esta entrega nos pondremos los zapatos de Juste Belmont, el nieto de Simon. Obviamente, la sangre de los Belmont corre por sus venas con fuerza, lo que significa que en algún momento de su vida tendrá que enfrentar a Drácula. Y como esta no es la excepción, pararemos en un castillo mágico que aparece en medio de la nada. A pesar de que Drácula crepó hace rato, todavía quedan restos de él en el castillo, por lo que mediante conjuros se podría llegar a regenerar su cuerpo, cosa que obviamente sucederá. Además, Maxim, el amigo de la infancia de Juste, lo acompaña al castillo porque su mejor amiga fue secuestrada supuestamente por siervos de Drácula. En HoD, al contrario de CotM, no contaremos con cartas para realizar hechizos, sino con libros que nos otorgarán poderes elementales dependiendo de la sub-arma que carguemos en el momento. Los hechizos son más sencillos de realizar, solo tendremos que presionar arriba y el botón de ataque (lo mismo que para disparar una sub-arma, solo que si tenemos un libro activado, realizaremos el conjuro). En HoD, también podremos hacer otras cosas, como coleccionar muebles. No se sabe muy bien para qué está en el juego este detalle, pero es interesante. Otra adición que llama la atención es que tendremos nuestro propio cuarto para decorar.

El juego nos depara muchas sorpresas en su argumento, y cuenta con una jugabilidad excelente, mejor que la de CotM. Un título infaltable en tu colección, que te mantendrá pegado al GBA. N

POR FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

**GBA » 9.4 » SOBERBIO »** JUGADORES: 1

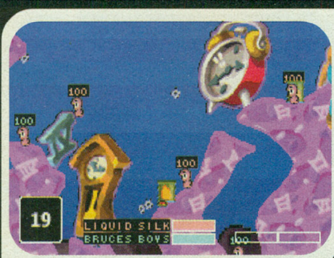
**LO MEJOR:** EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS 2D.
**LO PEOR:** NO VAS A DORMIR HASTA QUE LO TERMINES.
**REJUGABILIDAD:** NO MUCHA PERO DA PARA DOS VECES.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 · 20% | 40% | 60% | 80% | 100% |

# WORMS WORLD PARTY

**INFOGRAMES**

**GENERO:** Estrategia
**SIMILAR A:** Toda la serie Worms




Después de incursionar por todas las PC y consolas posibles, el mega adictivo WWP llega a GBA de manera triunfal. La conversión es excelente, y disfrutaremos a más no poder de los belicosos gusanos donde queramos. Por si no conocés el juego (aunque lo dudo), se trata de un estratégico por turnos con un toque arcade, en el que manejamos un ejército de gusanitos con la única intención de aplastar al equipo contrario. Para ello contaremos con un variado arsenal, que va desde las clásicas escopetas y granadas, hasta bananas y ovejas altamente explosivas.

Como ya habíamos dicho, la conversión es excelente, pero no perfecta. Esto es una lástima, ya que no es debido a las limitaciones de hardware del GBA, sino a limitaciones de los programadores. Cuando empecé a jugar WWP me aluciné, pero pronto descubrí fallas en la jugabilidad, y lamentablemente las mismas se dan en cuestiones muy puntuales que afectan de manera adversa al desarrollo de las partidas, como por ejemplo la soga ninja. Ni siquiera se gasten en usarla contra una pared, ya que nuestro gusanito quedará enganchado sin posibilidad de rebotar. Una lástima, ya que la misma es uno de los elementos fundamentales del juego, y justamente uno de los más divertidos de usar. Pero los problemas no terminan aquí: WWP tiene un par de bugs que saltan a la vista enseguida, por ejemplo, cuando tiramos una lluvia de bombas molotov, el juego se traba indefinidamente el cincuenta por ciento de las veces.

Los gráficos son iguales a los de las otras versiones, pero igual los programadores, otra vez flojos, animaron los escenarios, las tumbas, las armas, etc., pero se olvidaron de animar lo mas importante: los gusanos. Estos se quedan estáticos esperando que les toque su turno, perdiendo un detalle que me encantaba del juego, como ver a un gusano colocándose las cejas de bigote. A pesar de todo, el juego es excelente: se han mantenido las voces originales, podemos renombrar a los equipos, jugar hasta cuatro jugadores con o sin cable link, y ver en toda su gloria las armas más grossas del juego... en fin, vale la pena, y mucho. Esperemos que en las próximas versiones no sean tan vagos y cuiden todos los detalles para que la conversión sea perfecta. N

POR FACUNDO "LEPRECHAUN" MOUNES

**GBA » 8.9 » CASI CLASICO »** JUGADORES: 1 A 4

**LO MEJOR:** UN WORMS PORTÁTIL.
**LO PEOR:** LOS BUGS.
**REJUGABILIDAD:** MÁS IMPOSIBLE.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 · 20% | 40% | 60% | 80% | 100% |

# BLADE II

MUCKY FOOT PRODUCTIONS

**GENERO:** Acción / Arcades
**SIMILAR A:** Buffy: The Vampire Slayer



Me dispuse a jugar a Blade II, sabiendo que muchos consideraban al juego una porquería. Pero como ambas películas me gustaron mucho, decidí darle una oportunidad, y la verdad, me pareció mucho mejor de lo que todos decían. Probablemente los objetivos en Blade II sean repetitivos, ya que la mayoría de las misiones consisten en ir a un determinado lugar, y eliminar todo vampiro que ose interponerse en nuestro camino. Sin embargo, el desarrollo de Blade II logra enganchar, gracias a un sistema de pelea único, manejado a través de los controles análogos del pad: con el izquierdo controlamos el movimiento de Blade, y con el derecho aplicamos los golpes, controlando tanto la dirección como la intensidad de los mismos. De esta forma, es posible realizar diferentes combos, y lidiar con hordas de chupasangres que atacan desde todas las direcciones posibles, intentando rodearnos y darnos masa. Además, nuestro héroe dispone de un arsenal listo para ser utilizado: en la parte inferior de la pantalla se halla una línea roja, la cual vendría a ser la reserva de sangre de Blade, la cual se va incrementando paulatinamente, a medida que vamos acabando con los vampiros. Esta barra alcanza tres niveles, los cuales nos habilitarán el uso de la espada, un modo berserk, y uno en el que nuestro héroe dispondrá de súper fuerza. Una vez activado alguno de estos modos, la barra de sangre se consumirá rápidamente, y deberemos apurarnos a sacarle el "jugo" a las habilidades de nuestro "Proyecto de Batman".

En cuanto al aspecto ténico del juego, Blade II se encuentra bastante bien desarrollado, con unos gráficos más que aceptables, y unos movimientos bien logrados, todo esto sumado a un sonido que no defrauda en ningún momento. La versión para Xbox posee unos gráficos algo más detallados que la de PS2, pero en definitiva, son prácticamente idénticos. Sin embargo, el juego posee algunos errores groseros, que le impiden alcanzar una puntuación mayor. Por ejemplo, autos que prácticamente se despegan del suelo al recibir el primer disparo, o enemigos que se materializan de la nada, sin previo aviso. Pero si no sos demasiado exigente con los juegos, te aconsejo que pruebes Blade II. En definitiva: ámalo u ódialo, sin términos medios. N

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2 » 7.1 » MUY BUENO » JUGADORES: 1
XBOX » 7.1 » MUY BUENO » JUGADORES: 1

**LO MEJOR:** EL SISTEMA DE PELEA.
**LO PEOR:** ALGUNOS BUGS FEOS. BUFFY ES MÁS LINDA.
**REJUGABILIDAD:** POCA.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 - 20% | 40% | 60% | 80% | 100% |

# SUMMONER 2

THQ / VOLITION

**GENERO:** RPG
**SIMILAR A:** Un Summoner mejorado...

Nuevamente Volition vuelve al ruedo con la secuela del juego que diera vida a la empresa en consolas, Summoner, intentando reafirmar que sabe hacer las cosas bien. Y nos demostraron que se pueden hacer juegos largos y divertidos. Summoner 2 ofrece mucha acción, con personajes muy bien definidos, y una ambientación sublime. El argumento no guarda relación alguna con la primera parte, sino que en esta ocasión, deberemos comandar a Maia, una princesa, devenida en reina, que debe luchar por la libertad de su nación. Aunque esto suene muy clásico, a medida que avancemos y vayamos encontrando nuevos amigos (y enemigos), cada uno de ellos persiguiendo sus propios intereses, la trama se irá haciendo mucho más compleja. Pero en ocasiones puede resultar demasiado monótono el tener que atravesar puerta tras puerta, y eliminar enemigo tras enemigo, para descubrir que sucederá luego.

Como en todo RPG, nuestros personajes irán incrementando su nivel de experiencia, a medida que avanzamos en el juego, e irán adquiriendo nuevas habilidades.



Los gráficos en Summoner 2 son bonitos, aunque no deslumbran. Los modelos de los personajes son simples pero efectivos, aunque los efectos son más que satisfactorios. Las transformaciones de Maia son un deleite para la vista, y los hechizos no están nada mal. El peor punto en contra de Summoner 2, es la IA. Peor aún, no es tan mala la IA de los enemigos, como la de nuestros compañeros: por cada 10 enemigos que podamos eliminar nosotros, ellos con suerte serán capaces de matar uno, y si están por fallecer, no son capaces de retirarse, o utilizar sus pócimas de curación. Ni que hablar de recibir ayuda cuando nos encontremos en problemas. Además, existen innumerables items que parecen no tener uso.

Todos los que jugaron a Summoner, seguro encontrarán una segunda parte muy entretenida, pero que no llega a estar a la altura de los grandes RPG, ni qué hablar de un Final Fantasy. N

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2 » 7.0 » ZAFFARONI » JUGADORES: 1

**LO MEJOR:** LA HISTORIA Y LOS EFECTOS.
**LO PEOR:** NUESTROS COMPAÑEROS SON UNOS INEPTOS.
**REJUGABILIDAD:** ALGO...

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 - 20% | 40% | 60% | 80% | 100% |




EL MEJOR SERVICIO TECNICO EN VIDEO GAMES

## Todos los Repuestos

Venta al Gremio

¿Tu consola no funciona?

¿Ya te dijeron que no tiene reparación?

Todas las consolas!

Todas la marcas y modelos!

Cualquiera sea la falla!

Con la garantía total Service One

## Todos los Accesorios



## SERVICE ONE *Express!!!* NEW

+ Retiro a domicilio
+ Reparación en nuestro laboratorio
+ Entrega a domicilio en el mismo día 100% real y efectivo. - Consultanos!!

Acordate!!! Al retirar tu consola controla que este pegada esta faja de seguridad.




SI ESTA FAJA NO ESTA PEGADA EN TU EQUIPO, LA REPARACION NO CUENTA CON LA GARANTIA TOTAL DE SERVICE ONE.

Encontranos en:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| SALA 1<br>Salguero 1954<br>Palermo | G & G<br>Lavalle 2041<br>Once | BLOCK OUT<br>25 de Mayo 408<br>Moron | NUKESON'S<br>Rivadavia 18252<br>Loc14 - Moron | GAME EX.<br>Palermo |
| JAIMITO GAMES<br>Av.Corrientes 5448<br>Loc2 - Chacarita | THE WIZARD<br>Av.Acoyte 495<br>Caballito | KNOW HOW<br>9 de Julio 1452<br>Lanus | SIFE GAMES<br>Rio de Janeiro 719<br>Pqe. Centenario | MORTAL GAMES<br>Belgrano 3458<br>L64 - San Martin |
| PSYCHO GAMES<br>Jauretche 1029<br>L40 - Hurlingham | JETSON GAMES<br>French 3091<br>Barrio Norte | JETSON DEVOTO<br>F.de Enciso 3960<br>Loc10 - Devoto | CUCA GAMES<br>Santos Vega 6158<br>Villa Bosch | PLAY CITY<br>Av. de Mayo 473<br>Ramos Mejia |

Señor comerciante: si desea adherir su comercio a nuestro listado de Resellers Oficiales llamenos o escribanos a: vtamayor@serviceone.com.ar

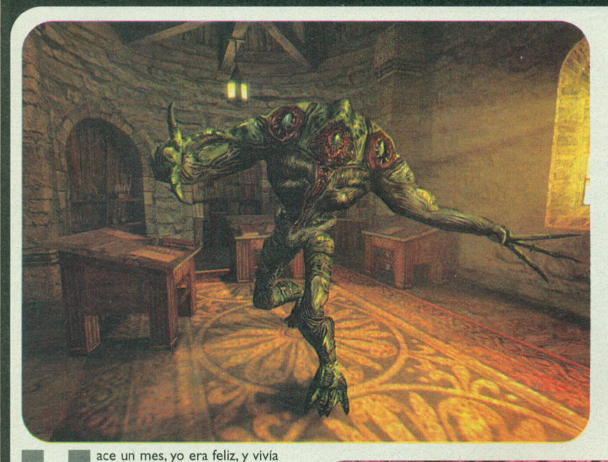
LINEA DIRECTA: (011) 4381-9102
EMAIL: consultas@serviceone.com.ar

WEBSITE: www.serviceone.com.ar
EMAIL: ventas@serviceone.com.ar

ATENCION A COMERCIOS Y A TODO EL INTERIOR DEL PAIS. ENVIOS INTERNACIONALES

# ETERNAL DARKNESS: SANITY REQUIEM

**SILICON KNIGHTS / NINTENDO**
**GENERO:** Aventura / Horror
**SIMILAR A:** Resident Evil con algo de Tomb Raider.



Hace un mes, yo era feliz, y vivía mi vida tranquilo. Pero la realidad era que estaba en peligro, al igual que ustedes lo están ahora, pero no lo sabía. Ahora, lo sé. El velo de la realidad esta-lló frente a mí como un vidrio, permitiéndome ver más allá. Y las visiones de caos y maldad que presencié vivirán conmigo hasta mis últimos días. He experimentado el horror... he jugado Eternal Darkness.
Sin duda, la gente de Nintendo se tomó MUY en serio la misión de cambiar la imagen de la empresa frente a los consumidores, que piensan en la gran N como un sinónimo de "juegos para niños". Eternal Darkness es un ejemplo de la nueva dirección que Nintendo está tomando. El proyecto se originó como un juego para la N64, pero fue rediseñado para lanzarse en Gamecube, al igual que Starfox Adventures. La verdad es que valió la pena esperar: Eternal Darkness es el mejor juego que he jugado en lo que va del año. Un producto súper pulido, con una historia atrapante, personajes memorables, y gráficos y sonidos que se confabulan contra nuestra sensatez. Prepárense, esto NO ES Luigi's Mansion...

## El extraño caso de la familia Roivas

Al iniciar el juego, conoceremos a Alexandra Roivas, una bella joven que está terminado sus estudios de matemática abstracta en la universidad. Una fatídica noche, Alex recibe una llamada. La policía de Rhode Island le informa que su abuelo, Edward Roivas, ha fallecido, y Alex viaja a la casa de su abuelo para identificar el cuerpo. Lo que encuentra es inexplicable. El cuerpo de Edward está totalmente destrozado, y su cabeza no aparece por ninguna parte. Sin embargo, a pesar de que es obvio que fue atacado en el estudio de su casa, el resto del lugar aparece impecable. Frustrada por la pobre actuación de la policía, Alex decide quedarse en la misteriosa casona hasta develar el misterio. Allí encontrará el legado de su abuelo. Un misterioso libro, con anillos de hueso y forrado en piel humana llamado "El tomo de la oscuridad eterna". La curiosidad es demasiada para Alex, quien comienza a leer el libro con esperanzas de encontrar pistas que la ayuden a resolver el misterio. Y hasta acá pienso llegar. Uno de los muy pocos problemas relacionados con Eternal Darkness es que está lleno de sorpresas, al punto de que no quiero continuar para no arruinarles la experiencia. Al jugarlo, sin duda experimentarán cosas que querrán contar a sus amigos inmediatamente. Son esas sorpresas las que le dan al juego ese gusto tan especial. Lo único que puedo contarles acerca de la historia misma es que se basa muchísimo en la obra literaria de H.P. Lovecraft. Este autor escribía historias acerca de personas que sin quererlo se cruzaban en el camino de extraños y poderosos seres, criaturas malignas que habitaban la tierra antes de la llegada del hombre y que planean regresar, arrasándolo todo. Para ello cuentan con una legión de monstruos y cultos secretos, con los que planean lograr sus macabros fines.
El tomo oscuro al que hice referencia es una herramienta crucial. En ese libro maldito, podremos encontrar diversas historias. Al comenzar a leerlo, tomaremos el control del personaje que protagoniza ese capítulo del libro. Podremos controlar hasta 12 perso-najes muy variados, cada uno con sus propias características. La imaginación



que Silicon Knights demostró en la creación de estos personajes y sus historias es algo realmente destacable. Controlaremos desde un centurión romano en busca de una reliquia hasta un bombero industrial, encargado de tapar los pozos petrolíferos incendiados por Saddam Hussein en la Guerra del Golfo. Cada uno de estos personajes, tiene ciertas ventajas y desventajas que lo hacen únicos. Por ejemplo, algunos son fuertes y poseen mayor resistencia al daño, mientras que otros son más místicos, lo que les servirá para invocar los hechizos del libro maldito. Otros son más racionales, y podrán enfrentar mejor la locura que intentará apoderarse de ellos. Cada uno tendrá a su disposición diversas armas que se corresponden con el periodo histórico en el que se desarrolla la acción. Pero dado que los personajes son diferentes, armas que son letales en manos de uno pueden ser poco efectivas en manos de otro. Además, a lo largo del juego iremos recolectando extrañas runas, las cuales nos permitirán invocar hechizos con variados efectos. Podremos curarnos, aumentar la potencia de nuestras armas, y hasta invocar diversas criaturas, que nos ayudarán a cumplir con nuestra misión. Una de las adiciones más particulares es la de un medidor de cordura. Cada vez que nos encontremos con un monstruo, nuestro personaje entrará en pánico, y perderá un poco de su cordura. Si logramos vencer al monstruo y le damos un golpe de gracia, nuestro personaje se tranquilizará, y recuperará un poco de su buen juicio. Pero si el cuerpo maltrecho de nuestro adversario desaparece, se llevará consigo la paz mental que nos arrebató. A medida que nuestro personaje pierde el juicio, comienzan a suceder cosas extrañas, y a menos cuerdos estemos, más raras las cosas que nos suceden. Estos efectos de locura son una excelente idea, que ha sido muy bien implementada por los creadores del juego. A medida que jueguen, sentirán como la locura se apodera de ustedes. Algunos de estos efectos los harán reír, otros los llenarán de terror, y otros les darán ganas de estrellar la Gamecube contra la pared (por favor, intenten resistir este impulso). Humor, terror, rabia y sorpresa se mezclarán permanentemente. Vale la pena estar loco, nada más para ver qué otra sorpresa nos depara el juego.



**LOS ENEMIGOS, POCO A POCO, NOS LLEVARAN A UN ESTADO DE LOCURA TOTAL, ES ELEMENTAL ELIMINARLOS**

## El apartado técnico

Los gráficos y el sonido son de primer nivel, y los escenarios están creados en 3D. Los personajes no están realizados con la perfección de un Resident Evil, pero aún así se ven bastante bien, y el juego funciona a 60 cuadros por segundo en todo momento. El diseño de los niveles es muy prolijo, y las locaciones que recorreremos son un templo perdido, una catedral, y la Mansión Roivas. Todos estos niveles fueron creados con sumo cuidado, y muestran muchos detalles. Se nota que Silicon Knights realizó un excelente trabajo de investigación. Varias de las historias se desarrollan en los mismos lugares, pero en tiempos diferentes, así que podremos ver como los niveles cambian de acuerdo al momento en que se desarrolla la acción. Por ejemplo, la catedral francesa que visitamos en tiempos de la Inquisición, es una pequeña iglesia en los tiempos de Carlomagno, y es un hospital de campaña durante la Segunda Guerra Mundial. Pero definitivamente, el sonido es el aspecto más pulido del juego. Los actores elegidos hacen un maravilloso trabajo dándole voz a los personajes. Los efectos de sonido son impresionantes. Al enloquecer, escucharemos gritos, lamentos y golpes que meten miedo. La música es de película, y además, el juego tiene soporte para Dolby Prologic II, suponiendo que alguno de ustedes tenga un sintoamplificador que lo soporte.

Eternal Darkness es un juego muy especial. Lamentablemente, es un juego que también está dirigido a un público muy especial. Cualquiera puede jugarlo, pero no todos podrán apreciar todo lo que el juego tiene para ofrecer. Lamentablemente, como es costumbre, el juego está enteramente en inglés. Quienes no la tengan clara con el idioma, se perderán gran parte del excelente guión. Y es una pena, porque Eternal Darkness es un juego impresionante, que tal vez no sea recomendable para los más chicos, pero que hará las delicias de los adolescentes y adultos de la casa. Sin duda, uno de los mejores juegos de Gamecube, infaltable en tu colección.



POR SEBASTIAN RIVEROS

GC » 9.4 » DE LOCOS » JUGADORES: 1

**LO MEJOR:** GRÁFICOS, SONIDO, PERSONAJES, HISTORIA, MUY INSPIRADO.
**LO PEOR:** NO SABER CUANDO SALE LA SECUELA
**REJUGABILIDAD:** POR LO MENOS TRES VECES, SIN DRAMA.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|

0 20% 40% 60 % 80 % 100%

# NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

ELECTRONIC ARTS
**GENERO:** Carreras de autos
**SIMILAR A:** Toda la serie Need for Speed

Need for Speed: Hot Pursuit 2 es la continuación de Need for Speed III: Hot Pursuit, originalmente lanzado en 1998, y el cual fuera el tercer título de la saga Need for Speed. Posteriormente al primer Hot Pursuit, vieron la luz dos juegos más de la serie: High Stakes y Porsche Unleashed, centrados el primero en las carreras por apuestas y el segundo en la evolución de la firma Porsche, dueña de algunos de los deportivos más afamados del mundo. Esto convierte a Hot Pursuit 2 en el sexto título de Need for Speed, y comparándolo con los otros, hay que decir que no sólo es uno de los mejores de la saga, sino uno de los arcades de carreras de autos más espectaculares que existen para consolas, poseedor de una acción frenética, y entregando una sensación de velocidad inigualable. Para empezar, hay que aclarar que Hot Pursuit II no es un simulador, ni pretende serlo. Hot Pursuit es un arcade, y por lo tanto, es inútil comparar su realismo con el de otros títulos como los de la serie Gran Turismo, por ejemplo. La física del juego es exagerada al extremo de lo salvaje, como en todo arcade que se precie de tal.



## El juego



La temática de Hot Pursuit 2 gira en torno a las picadas completamente ilegales. No obstante, posee dos modalidades de juego completamente diferenciadas. Las mismas consisten en dos campeonatos de similar longitud, y armados en forma de llaves, debiendo ganar un evento para poder acceder a dos nuevos, y pudiendo siempre volver atrás para dedicarle atención a la llave que no seleccionamos anteriormente. Uno solo de estos campeonatos, el denominado Hot Pursuit, incluye a las fuerzas policiales. En él, deberemos competir a lo largo de 33 eventos, en los cuales deberemos derrotar a nuestros oponentes al mismo tiempo que lidiamos con la policía, y en muchas ocasiones, con el tránsito. Obviamente, a medida que avanzamos en este modo de juego, las pruebas que deberemos superar se volverán más arduas, y nuestros competidores mejorarán su habilidad conductiva, al mismo tiempo que la calidad de los vehículos policiales se incrementa notoriamente. Y lógicamente, el lograr los objetivos que nos impone el juego implica violar regularmente las leyes de tránsito. El juego incorpora un sistema para medir la intensidad de la atención que nos dedica la policía muy parecido al de GTA 3: en la parte superior de la pantalla, irá apareciendo una serie de estrellas doradas. Al principio, sólo seremos perseguidos por un par de patrulleros, pero si no nos detenemos (cosa que obviamente no pensamos hacer), la cantidad de estrellas irá aumentando, con lo cual la policía irá incrementando sus efectivos hasta literalmente tirarnos encima todo lo que tiene: más y mejores patrulleros, barricadas, hileras de "miguelitos", e incluso un detalle muy loco: un helicóptero que nos arroja cargas explosivas. Si la policía logra detenernos en tres ocasiones, deberemos reiniciar la carrera. El otro modo de juego, denominado Championship, también consta de 33 eventos, e incluye pruebas de todo tipo, como carreras de eliminación en las que en cada vuelta se elimina al corredor en la última posición, carreras por tiempo, y carreras clásicas, en las que para clasificar no deberemos bajar del tercer puesto. En ambos modos, además del modo de control cásico, existe un modo de control "extremo", en el que el modelo físico ha sido exagerado aún más para incrementar la dificultad.



Naturalmente, y como es costumbre en la saga, Hot Pursuit 2 incorpora licencias de los mejores fabricantes de autos deportivos: Porsche, Ferrari, Lamborghini, Mercedes, Lotus, Dodge, Chevy, BMW, y otros. Cabe destacar que al principio me asombró y que los autos no tuvieran un modelo de daño: tan sólo aparecen rayaduras cuando les damos algún toque de costado, y si sufrimos choques violentos, el motor comenzará a largar un denso humo negro. Pero la performance del auto no se vé afectada en lo más mínimo por el daño que sufre. Esto es así adrede, por dos motivos: como ya les dije antes, Hot Pursuit 2 es un arcade, no un simulador. Y además, se ha sabido que

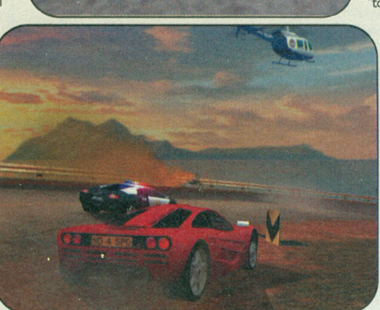






las compañías que otorgan las principales licencias, por tratarse los autos de últimos modelos, y en algunos casos de modelos experimentales, no otorgaron a los diseñadores el permiso para implementar el modelo de daño. En sí, no quieren que sus preciosos autos se vean chocados. Y tratándose de bellezas como una Ferrari F50 o un BMW M5, sería triste verlos en esas condiciones.
Obviamente, no dispondremos de los mejores modelos al principio, sino que deberemos ganarnos el derecho a utilizarlos. Comenzaremos piloteando autos considerados "low-end", como el Lotus Elisé o el Opel Speedster, y con cada prueba que ganemos o en la que clasifiquemos, destrabará algún auto o pista, o nos proporcionará "puntos NFS" para adquirir el item en cuestión en el menú principal, y poder utilizarlo en el modo Single Challenge (multiplayer) o en Quick Race. La inteligencia artificial de nuestros oponentes es muy buena, y no perderán oportunidad de jugarnos sucio, dándonos un toque en el momento justo para mandarnos derecho contra una barrera. Naturalmente, nosotros podemos hacer lo mismo, y en ocasiones es lo más recomendable para sacarle una buena ventaja a un competidor.
En total, Hot Pursuit 2 dispone de 49 autos que pueden ser destrabados, incluyendo 10 tipos de patrulleros, y una docena de "NFS cars", que son modelos experimentales de las mejores firmas, como Porsche o Ferrari. Estos modelos requieren que ganemos una enorme cantidad de puntos antes de estar disponibles. Las pistas son 15, y esta cantidad se incrementa si incluimos los "cursos en reversa". A su vez, podemos competir como policías, convocando barricadas y helicópteros propios. Un detalle a tener en cuenta es que la versión de PS2 permite un control de la acción mayor mediante el D-Pad que la de Xbox, que usa el stick análogo. La versión de Gamecube es idéntica a la de Xbox.





LA POLICIA NOS TIRA ENCIMA TODO LO QUE TIENE. OJO, QUE ESTA NO ES LA BONAERENSE...

## El apartado técnico y las conclusiones

Gráficamente, Hot Pursuit 2 es espectacular. Las tres perspectivas que ofrece están cuidadas hasta el más mínimo detalle: los autos están modelados a la perfección, con una generosísima cantidad de polígonos, y las texturas no se quedan atrás. Los efectos, como los destellos que arranca la luz solar sobre la pulida superficie de los autos, el agua, los objetos que se reflejan sobre el capó y los cristales de los autos, las marcas de goma quemada que quedan en la pista durante toda la carrera, la chispas que le arrancan a nuestro auto los "toques", la increíble sensacion de velocidad, todo contribuye para convertir al juego en un espectáculo sorprendente. El engine permite incluso el uso de exquisiteces como niebla localizada, y el juego se sirve de la misma para incrementar la dificultad en algunas pistas. Incluso la versión de PS2 incorpora dos efectos espectaculares, como una cinemática estilo "Matrix" cuando sufrimos un choque violento, y una "preview" en cámara rápida de los próximos 500 metros de pista, que tiene un medidor de carga para que no abusemos. Con estos dos detalles le saca algo de ventaja a la versión de Xbox, que equipara las cosas con sus gráficos, aún más espectaculares. A pesar de todo este derroche gráfico, el juego corre a cómodos 50-55 FPS en todo momento, sin sufrir interrupciones de ninguna clase. La banda sonora también cumple su cometido, con una amplia variedad de tracks, y los efectos de sonido son excelentes. Los motores suenan muy auténticos, y las voces de los policías por radio y sirenas de los patrulleros contribuyen a crear el clima inmersivo de las frenéticas picadas del juego, sobre todo en el modo multiplayer.
Hay que decir que Need for Speed: Hot Pursuit II es un arcade espectacular, digno de la exitosísima franquicia a la que pertenece. Con unos gráficos impresionantes, sonido realista, dos modos de campaña muy bien pensados, un multiplayer adictivo como pocos, y como siempre, con la espectacular sensación de estar al volante de algunos de los deportivos más deseados que existen, es un excelente título, sin dudas merecedor de un lugar en nuestra colección. N

POR DIEGO "ERWIN" BOURNOT



## Si desde chiquito querías ser poli, o te copó la peli "El bonaerense"...

*Si tenés alma de vigilante, y sos amante del café y las donuts, en Hot Pursuit 2 podés subirte a la patrulla y dedicarte a perseguir a los fanas de las altas velocidades. Además, vas a contar con todo tipo de ayudas, como barricadas, refuerzos, helicópteros, y un patrullero digno de tus habilidades conductivas. Apurate, que se te enfría la pizza....*

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | 8.8 | EXCELENTE | JUGADORES: 1 A 2 |
| GC | 8.7 | EXCELENTE | JUGADORES: 1 A 2 |
| XBOX | 8.7 | EXCELENTE | JUGADORES: 1 A 2 |

**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS, LOS COCHES, EL MULTIPLAYER
**LO PEOR:** LA VERSIÓN DE XBOX NO PERMITE EL USO DE D-PAD
**REJUGABILIDAD:** MUCHÍSIMA

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|

# NBA SHOOTOUT 2003

**SCEA**
**GENERO:** Basket
**SIMILAR A:** NBA Shootout 2002





De lo último que va saliendo para la agonizante PSOne, NBA Shootout es de lo mejorcito, trayéndonos una jugabilidad bastante pulida, y unos gráficos muy buenos. El juego posee todos los tipos de jugadas que se pueden llegar a hacer en una cancha, con lo cual se logran partidos realistas. Además de mover a los jugadores, tendremos la posibilidad de ser DT, refinando la estrategia de nuestro equipo, con 18 órdenes distintas, como autodefensa o amagues, entre otros.

El juego cuenta con seis modos, entre ellos Exhibición, Season y Playoffs. Todos los partidos están relatados, lo que le agrega mas realismo y nos mete de lleno en el juego.

Lo más destacado del juego son la cantidad de movimientos, como las volcadas, que tienen más de 50 variantes. La perspectiva del juego está enfocada transversalmente a la cancha, lo que a veces nos complica el ubicar la posición de los jugadores con respecto a la cámara, pero casi siempre a esto lo salva el hecho de que la cámara no retrocede más allá de la posición de la pelota.

Los modelos de las caras de los jugadores están tomados directamente de los jugadores reales, así también como los movimientos, que están realizados por el sistema motion capture, y son muy realistas.

Los gráficos son buenos, pero recargan demasiado la pantalla, y muchas veces terminamos sin entender qué sucedió en una jugada determinada. Los comandos para nuestro equipo ayudan, pero no poder realizarlos en tiempo muerto distrae.

Si te gusta el Basket, este es de seguro es uno de los últimos títulos buenos de este género que aparecerán para PSOne, a pesar de ser un port de PS2, así que no lo desaproveches. N

POR FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

**PSOne » 7.9 » MUY BUENO** » JUGADORES: 1 A 4
**LO MEJOR:** LAS CANCHAS, LA CANTIDAD DE TIROS.
**LO PEOR:** LA ACCION A VECES UN POCO CONFUSA.
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE.
DIFICULTAD: Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0 | 20% | 40% | 60% | 80% | 100%

# NASCAR THUNDER 2003

**EA SPORTS**
**GENERO:** Carreras de autos
**SIMILAR A:** Toda la serie Nascar




EA es una de las pocas compañías que no se olvida de la querida PSOne, y EA Sports sigue sacando las versiones anuales de sus clásicos como Nascar, para la chiquita de Sony.

Para todos los que disfrutan de las carreras de esta categoría, Nascar Thunder 2003 llega para brindar la misma emoción, adrenalina, y velocidad que supieron brindar todas las entregas anteriores. El juego se caracteriza por carreras en las cuales tenemos que ir a fondo, y donde cada centésima que podamos sacarle a nuestros oponentes cuenta.

Nascar Thunder 2003 permite customizar las carreras a un nivel bastante amplio, pudiendo ajustar la habilidad de los contrincantes, así como la ayuda que recibiremos por parte de la computadora. De la misma manera, podremos cambiar los aspectos técnicos de nuestro vehículo, para poder sacar el máximo de partido de cada pista. En cuanto a las pistas, esta versión de Nascar Thunder incluye algunas alternativas, además de las 23 oficiales, como una versión de la famosa Daytona, denominada Daytona Beach, donde correremos a orillas del mar, incluso sobre la arena de la playa. Y en cuanto a los vehículos, tendremos una amplia variedad para elegir, en la que se destacan los autos de los astros como los hermanos Labonte, Gordon, Stewart, Marlin, y otros. El juego nos ofrece muchos elementos para destrabar, de acuerdo a nuestra actuación en los diferentes campeonatos. Entre éstos, se encuentras las clásicas pistas y autos ocultos, así como características secretas, que mejoran los aspéctos técnicos de nuestro vehículo.

Técnicamente, Nascar Thunder 2003 no se destaca del resto de los juegos de PSOne, y simplemente hay que buscar sus virtudes en la diversión que puede llegar a generar. Diversión que, por cierto, está dada por el hecho que seamos adeptos a las carreras de este tipo. N

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

**PSOne » 7.8 » MUY BUENO** » JUGADORES: 1 A 4
**LO MEJOR:** LA EMOCION DE LAS CARRERAS.
**LO PEOR:** LAS PISTAS SON MUY LARGAS.
**REJUGABILIDAD:** MUCHISIMA.
DIFICULTAD: Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0 | 20% | 40% | 60% | 80% | 100%

# SEGA GT 2002

WOW / SEGA
**GENERO:** Simulador de carreras GT
**SIMILAR A:** Gran Turismo 3: A-Spec.

Para ser la continuación de un juego que, si bien no fue malo, dejó mucho que desear, SEGA GT 2002 logra innovar lo suficiente como para garantizar diversión por un buen rato, ofreciendo estupendos gráficos, muchos autos con sus respectivas licencias, y otras tantas pistas.
SEGA GT 2002 nos brinda 4 modalidades de juego: SEGA GT 2002, Quick Battle, Chronicle Mode, y Time Attack. La opción principal está dada por el modo SEGA GT 2002, en el cual deberemos invertir el poco dinero que nos dan, para hacernos con un coche (no esperen conseguir nada bueno), y empezar a luchar por lograr un automóvil que nos brinde un mejor status social. En las diferentes competencias, deberemos medirnos contra coches de la misma categoría, de diferentes categorías, o idénticos al nuestro. De acuerdo a nuestra actuación en estos desafíos, recibiremos dinero, el cual será de gran utilidad a la hora de mejorar nuestro vehículo, o incluso comprar otro nuevo. Hay que tener en cuenta que SEGA GT 2002 hace mucho énfasis en la economía, por lo que hay que saber cuidar el dinero, ya que no recibiremos grandes cantidades, como podría suceder en otros títulos como GT3 A-Spec, lo que por otro lado, asegura unas cuantas horas más de juego, al no poder recibir premios de un millón, que nos permitan comprarnos ese bólido que gana siempre. Además, al dinero que ganemos, tendremos que restarle los gastos de reparación tras cada carrera. Uno de los puntos más sobresalientes de SEGA GT 2002, es su IA. Los contrincantes, no sólo no dejarán que los sobrepasemos, cerrándose en las curvas, e incluso chocándonos cuando haga falta ganar esa cuerda, sino que además cometen errores. Podemos ir segundos, y ver como el que va adelante, toma mal una curva y se va de pista, o choca contra una pared. A la hora de correr, estos detalles diferencian a SEGA GT 2002, de otros donde debíamos ir nosotros más rápido que el resto para lograr buenas posiciones. Puede suceder que, yendo segundos, con la carrera casi perdida, el que va primero comete un error en la última curva, que nos brinda la victoria a nosotros. Si a todo esto le sumamos unos gráficos excepcionales, sin dudas estamos ante un excelente juego, merecedor de toda nuestra atención. N




POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

**XBOX » 8.9 » EXCELENTE »** JUGADORES: 1 A 2
**LO MEJOR:** GRÁFICOS INCREÍBLES, CON UNA IA PRODIGIOSA.
**LO PEOR:** QUE TENGAN QUE COPIAR AL GRAN TURISMO PARA TENER EXITO.
**REJUGABILIDAD:** MUCHISIMA.
DIFICULTAD: Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

# SOCOM U.S. NAVY SEALS

ZIPPER INTERACTIVE / SCEA
**GENERO:** Acción / FPS Estrategico
**SIMILAR A:** A Rainbow Six, pero mucho



SOCOM es el típico juego de "escóndete en las sombras o muere". En él, controlaremos un team con el que deberemos cumplir misiones a través de 12 niveles, y es muy importante saber manejar al equipo en forma ordenada y que obedezcan. Las misiones cuentan generalmente con 3 o 4 objetivos principales y varios secundarios, que van desde colocar bombas y rescatar rehenes, hasta robar planos de instalaciones y armas enemigas.
La IA de nuestro team y de los enemigos está muy bien lograda, pero es errática: a veces parecen los comandos mejor entrenados del mundo, y de repente se comportan como borrachos amotinados. El ejemplo clásico sucede cuando uno le ordena a un compañero que atraviese una puerta para avistar enemigos: al obedecer, este puede atravesar la puerta, detectar al enemigo e incluso eliminarlo, pero a veces, en lugar de eso, el personaje atraviesa la puerta, no nos dice nada, y se queda de espaldas al enemigo, revelando su posición y recibiendo tiros en la espalda. Eso me hace pensar que es el primer juego stealth donde tus compañeros actúan de acuerdo a su humor.
El control del juego nos obliga a utilizar todos los botones del pad. Para ello, contamos con dos tipos de configuraciones: "precise shot" y "secure shot". Con el modo precise, manejaremos la mira con el segundo control análogo y nos moveremos con el primero, y en secure haremos todo con el primer análogo, excepto apuntar arriba o abajo en la vista en primera persona.
Pero lo mejor del juego no es solo el single player, sino el multiplayer, ya que con el adaptador de red podremos acceder a partidas multiplayer de 2 a 16 personas via Internet. Todos aquellos que hayan jugado FPS en red en PC conocen la sensación de estar frente a enemigos totalmente impredecibles, y que nunca una partida será igual a otra. Esto es lo que nos propone Zipper con SOCOM, el primer juego multiplayer masivo para una consola: todos aquellos afortunados que posean una PS2 y banda ancha, podrán disfrutar del espectacular modo multiplayer que posee este juego. En caso contrario, el modo single player los mantendrá pegados a la consola de todas formas. N

POR FACUNDO "ROCKFACE" MOUNES

**PS2 » 8.9 » EXCELENTE »** JUGADORES: 1 A 16
**LO MEJOR:** EL CONTROL, LOS GRÁFICOS, EL REALISMO DEL SONIDO.
**LO PEOR:** LA ERRÁTICA, NO PODER JUGAR MULTIPLAYER SIN EL ADAPTADOR
**REJUGABILIDAD:** CON INTERNET... INFINITA.
DIFICULTAD: Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

# MADDEN 2003

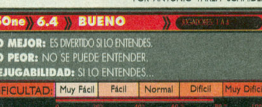
EA SPORTS

**GENERO:** Deportes
**SIMILAR A:** La serie de Madden

Dentro de la línea de juegos deportivos anuales de EA Sports, siempre se encuentra el Madden, popularmente aclamado por los Norteamericanos ,que en su versión 2003 sigue sin cautivar al público latinoamericano. Y es que ya van como 10 entregas de este producto, y todavía trato de ponerme al dia con las innovaciones en este deporte poco claro, aunque seas un yanqui. Pero sin embargo, alguna que otra jugada me sale, y eso me produce una gran satisfacción, ya que de no realizarlas, seguro habría terminado con mi idea de seguir jugando este tipo de juegos deportivos. La versión para Playstation de Madden 2003 no se diferencia demasiado de las anteriores, y es que en Playstation ya se logró el tope de rendimiento que se le puede extraer a la hija mayor de Sony y entonces, sólo nos queda hablar de las cosas nuevas o peculiares que incorpora el juego, como por ejemplo el relato play-by-play del legendario Al Michaels, que sin lugar a dudas contribuye mucho a aportar emoción al juego. El otro aspecto singular es la incorporación, a la orden del día, de las nuevas alineaciones de los 32 equipos de la NFL, como para que aquellos que siguen la liga se sientan identificados con la actual temporada. En esta entrega, se ha incorporado a la hinchada como un elemento más dentro de cada partido, reaccionando estas a nuestros movimientos, jugadas y actitudes. De la misma manera que anteriores versiones, deberemos ir completando los diferentes campeonatos y ligas que ofrece el juego, si deseamos destrabar los muchos equipos, vestimentas y estadios ocultos que ofrece Madden 2003, así como unas cuantas opciones para diversión de los fans. A la hora de hablar de nuevas incorporaciones, Madden 2003 introduce un nuevo modo llamado Minicamp, que permite a los jugadores practicar sus jugadas favoritas en una especie de entrenamiento, en la que obtendremos puntos de acuerdo a nuestro desempeño. En definitiva, si les gustaron las anteriores versiones de Madden, de seguro encontrarán en esta diversión para un buen rato, sobre todo a la hora de sentarnse a batallar con un amigo. Ahora, si nunca han jugado un juego de fútbol americano, les recomiendo que primero se lean unos cuantos libros de reglas, y se miren unos cuantos partidos de la liga yanqui, ya que si a muchos les cuesta trabajo entender las reglas del rugby, estas pueden llegar a resultarles simplemente Chino simplificado. N




POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

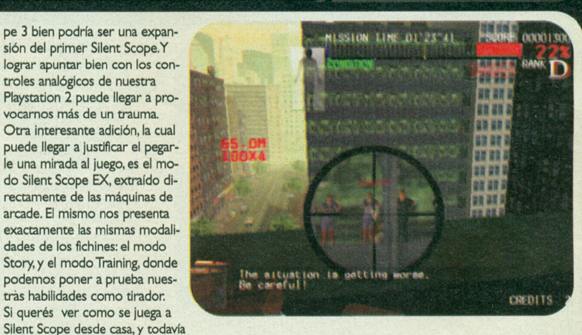



# SILENT SCOPE 3

KONAMI OF EUROPE

**GENERO:** Sniper
**SIMILAR A:** Silent Scope

Como si las dos versiones anteriores no le hubieran bastado, la gente de Konami intenta convencernos una vez más que su exitosísimo juego de arcades Silent Scope puede tener la misma emoción y el mismo dramatismo en Playstation 2. Lástima que por tercera vez tengamos que decirles que es imposible que el juego alcance siquiera la mitad de jugabilidad y diversión que encontramos en los salones de arcade, a menos que nos ofrezcan el mismo rifle de francotirador para nuestra Playstation 2.
La fórmula se sigue repitiendo: tenemos que avanzar por los niveles del juego, que en total son 7, eliminando a todos los enemigos que encontremos a nuestro paso. En cada nivel, deberemos luchar contra un jefe de pantalla al final del mismo. Dicho jefe tendrá varias unidades de energía, las cuales disminuirán a razón de una por cada disparo que logremos atinarle. A su vez, podemos matar de un solo tiro al jefe de turno, si es que logramos impactar un disparo en su punto débil, el cual nos es informado antes de la batalla contra el mismo.
Una característica que incorpora esta tercera entrega de Silent Scope, es que el juego nos presenta diferentes finales, de acuerdo a nuestra actuación en los niveles, así como la ruta que elijamos para llegar al final. Pero más allá de eso, Silent Scope 3 bien podría ser una expansión del primer Silent Scope. Y lograr apuntar bien con los controles analógicos de nuestra Playstation 2 puede llegar a provocarnos más de un trauma.
Otra interesante adición, la cual puede llegar a justificar el pegarle una mirada al juego, es el modo Silent Scope EX, extraído directamente de las máquinas de arcade. El mismo nos presenta exactamente las mismas modalidades de los fichines: el modo Story, y el modo Training, donde podemos poner a prueba nuestras habilidades como tirador.
Si querés ver como se juega a Silent Scope desde casa, y todavía no probaste ninguno de los anteriores, o si jugaste los anteriores y te gustaron, entonces te recomendamos que te hagas con esta tercera entrega. Pero realmente, nos parece mas rentable, y divertido, que inviertas esos pesos de la compra del juego, en tu sala de fichines más cercana, y te juegues unas cuantas partidas. N




POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2 6.0 BUENO
**LO MEJOR:** LA IDEA ORIGINAL DEL JUEGO.
**LO PEOR:** UNA LÁSTIMA QUE SE PIERDA LA DIVERSIÓN.
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE
DIFICULTAD: Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

# STUNTMAN

**REFLECTIONS / INFOGRAMES**

**GENERO:** Carreras.
**SIMILAR A:** Nada.



ESE HELICOPTERO NO ES PRECISAMENTE UN CAMAROGRAFO...



LOS GALPONES SON MUY ESTRECHOS.

Luego del terrible fracaso que significó Driver 2, la gente de Reflections supo que debía esmerarse para que su próximo producto cautivase como lo había hecho en un principio la primera versión de Driver, un juego que se caracterizó por su originalidad, presentando una física destacada para la época. Y Stuntman vuelve a repetir la fórmula, presentando una idea que desborda originalidad, con una variedad de opciones, y una física que lo hacen volver a los puestos que había conseguido antaño.
En Stuntman, interpretamos a un piloto de escenas de riesgo, que debe surgir desde los bajos niveles de las películas clase B de Hollywood, para llegar a participar de las escenas más importantes de clásicas películas taquilleras de la industria cinematográfica. Pero nuestro camino no será sencillo, ya que deberemos adaptarnos al pie de la letra a lo que nos pide el director, y las escenas deberán ser realizadas con la máxima precisión posible, no dando lugar alguno al más mínimo error.
Stuntman sabe deslumbrar por donde se lo mire. Los gráficos son de lo mejor que se puede ver en Playstation 2, con unos modelos de coches perfectamente detallados, y, aunque el juego no posee licencias de vehículos reales, muchos son claramente reconocibles por sus líneas características. Además, la física es realmente impresionante, de lo mejor que he visto en mucho tiempo, con un comportamiento diferente para cada vehículo que nos toque pilotear, más aún, si tenemos en cuenta la variedad de que ofrece Stuntman, los cuales van desde cacharros hasta deportivos de lujo, pasando por Tuk-Tuks y motos de nieve. El sonido también sabe encontrar su nicho, con efectos netamente marcados para cada vehículo, como el ruido de los motores imponiéndose sobre el entorno, mientras las voces de los directores nos machacan el recorrido a seguir a cada momento. La jugabilidad, en conjunto con la física, saben conjugarse al máximo, logrando un control total de los vehículos, y unos movimientos totalmente suaves y acordes a ese modelo físico. Esta es la única manera en que el juego puede permitirnos realizar escenas muy riesgosas, en las que debemos pasar a milímetros de otros vehículos, o realizar giros de 180° en una baldosa, cosa que sería imposible de no implementarse esta jugabilidad tan espectacular.
Las misiones de Stuntman son seis, más precisamente, seis películas, en las cuales deberemos realizar diferentes escenas para cada una. Reflections sabe arrancarnos más de una sonrisa, al ver en las películas que debemos filmar claros plagios de las más famosas cintas de acción. Por ejemplo, en una, deberemos viajar a Egipto para filmar "El escarabajo de las almas perdidas", que de seguro nos recordará mucho a nuestro amigo Indiana Jones, tanto en las escenas que debemos realizar, como en la música, que tranquilamente puede brindar algún juicio a la gente de de Reflections por parte de John Williams, aunque, obviamente, todas estas escenas se encuentran satirizadas. Pero no les voy a contar más, ya que le quitaría la gracia al juego.
PERO CUIDADO, que Stuntman no es para cualquiera. Sin ir más lejos, su nivel de dificultad es tal, que la barra de dificultad de el recuadro del puntaje no alcanza para definir el nivel de reto que puede llegar a ofrecer Stuntman: aún en los primeros niveles, muchos pueden llegar a abandonar el juego, sin ver qué viene después. Todos y cada uno de los niveles deben ser realizados al pie de la letra, respetando lo que pide el director. Además, el tiempo es más que justo, y el mínimo choque contra algún objeto significará tener que volver a realizar la escena. En algunos niveles del juego, sobre todo los más avanzados, hubo momentos en los que pensé: "acá me quedo para siempre", pero sin embargo luego pude pasarlo, no sin antes intentar la misma escena más de 50 veces, y lo de "más de 50 veces" es literal. Si quieren adrenalina, mucha física, controles muy sensibles, y, sobre todo, el nivel de dificultad más alto que puedan encontrar en un juego de autos, entonces, Stuntman está hecho a su medida, pero si son de los que se frustran con facilidad, intenten abstenerse de intentar llegar a Asistente de Dobles de Riesgo. N

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

**PS2** » **8.8** » **ADRENALINICO** » JUGADORES: 1

**LO MEJOR:** LA IDEA ORIGINAL. LA FÍSICA. LAS ESCENAS.
**LO PEOR:** PUEDE RESULTAR FRUSTRANTE... SOLO PARA AUDACES.
**REJUGABILIDAD:** TODA.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 / 20% | 40% | 60% | 80% | 100% |

999%

# SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

INFOGRAMES
**GENERO:** Arcade
**SIMILAR A:** Nada

Después de esa vergüenza que fue Superman para la Nintendo 64, el hombre de acero regresa a las consolas con un nuevo título basado en la serie animada protagonizada por el heroíco extraterrestre. La nueva aventura de Kal-El es bastante entretenida, aunque tiene ciertos problemas que impiden que se transforme en el clásico que podría haber sido.
Al comenzar la historia, encontramos a Superman apaleando a Metallo, y poniendo un poco de orden en Metropolis. Pero la paz no durará mucho. Parece ser que los científicos de Metropolis están desapareciendo, y con solo leer el nombre del juego, ya sabemos que el malvado Darkseid es el responsable de las desapariciones. Y evidentemente, ningún juego de Superman puede estar completo sin su némesis, Lex Luthor. Parece ser que el villano calvo adquirió tecnología de Apokolips para construir un ejército de robots. Se nota que Luthor es multimillonario, ya que a lo largo del juego pelearemos contra miles de estos autómatas villanos. No podemos confiarnos mucho de nuestros poderes, ya que la tecnología de Apokolips ha transformado a los robots de Luthor en máquinas formidables, que pueden llegar a ocasionarnos varios problemas si no tenemos cuidado.




LEX LUTHOR, EN PROBLEMAS...

Lo primero que llama la atención son los personajes. El Cellshading está de moda, y Superman se prende en esta tendencia gráfica. El efecto es realmente muy bueno: los personajes parecen dibujos animados, y su expresividad es realmente notable. Es casi como ver un capítulo de la serie. Lamentablemente, al ver un capítulo de la serie con atención, podremos notar como los ilustradores ponen atención solo en personajes y escenarios importantes, y los combinan con otros no tan detallados. Esta falta de detalle también se traslada al juego. Los edificios, los autos de la ciudad, y algunos escenarios no están muy detallados y casi no tiene texturas. Dado el estilo tan particular de la serie, es probable que esa falta de detalle haya sido producto de una decisión consciente, pero el resultado final no es tan satisfactorio. En un dibujo animado, el detalle ayuda a concentrarnos en lo importante, pero en un juego en el que podemos caminar, volar y ver todo lo que nos rodea desde diferentes ángulos, los escenarios se ven un tanto "vacíos". La jugabilidad tampoco es tan buena, y las cosas se ponen un poco aburridas tras despachar horda tras horda de robots. Afortunadamente, hay un par de misiones bastante interesantes. De hecho, es llamativo que una de las mejores misiones de un juego de Superman sea protagonizada por su alter ego, Clark Kent, quién deberá infiltrarse en uno de los laboratorios de Luthor en busca de pistas.



LOS GRAFICOS RESPETAN LOS DISEÑOS ORIGINALES DE LA FLAMANTE SERIE ANIMADA

En cuanto a nuestro héroe, podremos controlar con facilidad cada una sus acciones. Superman puede caminar, volar, levantar objetos pesados, usar su visión de calor para freír a sus enemigos, y también puede usar su súper aliento para alejarlos. Por supuesto, también podemos fajar a nuestros adversarios con nuestra súper fuerza. Lamentablemente, no podemos usar la visión de rayos X, lo cual es una lástima, ya que es probablemente uno de los poderes más entretenidos que tiene Superman. La visión de calor es sin duda nuestra arma más poderosa. Es por eso que Infogrames se aseguró de poner un medidor que se va agotando a medida que hacemos uso de este poder, para que no abusemos. Con todo, Shadow of Apokolips tiene momentos bastante entretenidos. Si sos un fanático de Superman, lo más probable es que te guste el juego, dada la forma en que recrea la serie de TV. Pero si no sos un fan, lo más probable es que prefieras dejarlo pasar. N

POR SEBASTIÁN RIVEROS

**PS2 » 6.9 » BUENO** » JUGADORES 1

**LO MEJOR:** LAS ANIMACIONES CON CELSHADING, LOS PODERES, DARKSEED.
**LO PEOR:** ES CORTO, NO HAY VISIÓN DE RAYOS X, REPETITIVO...
**REJUGABILIDAD:** NO MUCHA QUE DIGAMOS.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 20% | 40% | 60% | 80% · 100% |


MIREN AHÍ !! en Mendoza hay solo un LUGAR para los VIDEOJUEGOS
SI !!! Y ES VIDEOMUNDO MI PLANETA PREFERIDO
...me concentraré en todos mis poderes y trucos, y se los transmitiré a todos desde VIDEOMUNDO
ESCUCHEN BIEN!!!, es necesario que cada uno de nosotros esté en una dirección
yo lo haré en JUMBO PORTAL DE LOS ANDES
yo lo haré en CATAMARCA 24 ciudad MENDOZA
SOY EL ÚNICO TÉCNICO ESPECIALISTA EN REPARAR TODOS LOS VIDEOJUEGOS
perfecto yo estaré en MENDOZA PLAZA SHOPPING
NO ME VENCERÁS tengo el escudo mágico con poderes de PROMOS imbatibles
urgente me comunicaré con videomundo@arnet.com.ar y nada será imposible
ME DEJARÉ LLEVAR POR EL MUNDO DE LOS VIDEOGAME
CHICOS DE TODO EL PAÍS Y DE CHILE, ya estamos enviando nuestros productos a todas partes NO DEJES DE COMUNICARTE con nosotros a través de e-mail. LOS ESPERAMOS!!!
VIDEOMUNDO
ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS
+Catamarca 24 cdad.
+Mendoza Palza Shopping
+Jumbo Portal de Los Andes
MENDOZA - ARGENTINA
PlayStation
PC GAMES
NINTENDO
SEGA
Sega Dreamcast
XBOX
GAME BOY ADVANCE

# DEAD TO RIGHTS

NAMCO

**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Headhunter + Max Payne

En Dead to Rights (DTR) encarnamos a Jack Slate, un duro miembro de una patrulla K-9 (patrulla canina) al que un grupo mafioso le asesina un amigo muy cercano. Como todo policía duro, Jack busca la venganza, pero las cosas le salen al revés, sus enemigos descubren sus intenciones, y Jack es condenado a muerte: típico argumento de peli policial barata. DTR se podría definir como un Max Payne pero más difícil, en el que la acción es constante. Para enfrentar a sus enemigos, el protagonista cuenta con todo tipo de movimientos y armas. Y como todo héroe solitario, Jack deberá enfrentarse mano a mano con parvas de mafiosos que salen de todas partes. Aparte de ser difícil, el juego tiene un par de detalles que elevan ese nivel de dificultad. Estos detalles son el sistema de control y la cámara. El control es muy poco intuitivo: lamentablemente, las secuencias que de botones para los combos distraen demasiado como para poder realizarlas en el medio de la batalla. Y en cuanto a la cámara, es desastrosa. Al no colocarse automáticamente detrás nuestro, como en un buen juego de acción 3D en tercera persona, nos entorpece constantemente, interponiéndose en la acción, obviamente cuando menos necesitamos distraernos: nadie quiere ver la cara de dolor de nuestro héroe mientras recibe balazos. Por suerte, podemos rotar la cámara con el segundo stick análogo, pero hacerlo en medio de una batalla, y sobre todo cuando nos atacan desde ambos flancos, es frustrante. El juego nos presenta tambien un montón de minijuegos, que tratan de que definitivamente nos volvamos completamente locos intentando sacar algo en claro mientras jugamos a DTR: tendremos que levantar pesas, desactivar bombas, abrir candados, etc. En cuanto al apartado gráfico, el mismo es decente, sobre todo el diseño de Jack, que utiliza diferentes trajes. Los enemigos son planos, y algunos escenarios tienden a ser monótonos, pero a veces nos sorprenden algunos muy bien diseñados. La cantidad de armas que utilizaremos es grande, y por supuesto tenemos a nuestro compañero canino, Shadow, quien funcionará como una super arma, con un medidor de tiempo para que no abusemos de él. Shadow se utiliza como un arma común, sólo hay que apuntar, y el perro eliminará al enemigo pertinente. Si te gustan las sesiones de juego largas, DTR no te defraudará, pero en caso contrario, probalo primero...

POR FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

**XBOX » 7.2 » BUENO » JUGADORES: 1**

**LO MEJOR:** QUE ES LARGO...
**LO PEOR:** ...Y MUY, PERO MUY FRUSTANTE
**REJUGABILIDAD:** NO. CON UNA VEZ ES SUFICIENTE.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

# CONTRA: SHATTERED SOLDIER

KONAMI OF EUROPE

**GENERO:** Arcade clásico
**SIMILAR A:** Todos los Contras anteriores.

Si pudiéramos recuperar todo el dinero que gastamos en fichas para jugar a las versiones arcade de Contra, seríamos millonarios. Bueno, tal vez no millonarios, pero al menos, todos tendríamos como para un 0Km. Contra es una licencias más famosas de Konami. Ahora, después de muchos años, una licencia y un tipo de juego que ya creíamos extinto vuelve a estar en primera plana. Para los que no lo conocen, Contra es un juego en el que controlamos a un marine futurista, que combate contra hordas y hordas de enemigos. Armado con rifles, lanzallamas y cohetes, nuestro marine agujereaba o achicharraba todo lo que se ponía enfrente, hasta terminar el nivel o hasta que una bala perdida (o varios cientos de ellas) lo dejaban fuera de combate. Por supuesto que las diferencias entre este Contra y las versiones que conocíamos saltan a la vista inmediatamente. Atrás quedaron los sprites y fondos de baja resolución. Shattered Soldier ha sido realizado enteramente en 3D, lo cual le da una presentación realmente atractiva. Otro cambio importante se relaciona con las armas. A diferencia de versiones anteriores, nuestro héroe lleva tres armas al mismo tiempo, las cuales podemos utilizar cuando queramos. Cada una de estas armas (una ametralladora, un lanzagranadas y un lanzallamas) tiene un modo de disparo secundario, lo cual aumenta nuestras posibilidades ofensivas. Este Contra le dice adiós a los famosos Power Ups flotantes. ¿Cuántas veces habremos perseguido esos malditos globos con letras, sólo para encontrar la muerte? Imposible saberlo. De todos modos, el que piense que este cambio les hará más fácil la existencia, se equivoca, y mucho. Contra sigue siendo un juego bastante difícil, y que pondrá a prueba nuestra paciencia. Además, como si la enorme horda de enemigos armados no fuese suficiente, nos vamos a encontrar con varios bosses que nos pueden hacer transpirar aceite si no estamos preparados. Cada uno de ellos tiene un punto débil, y es más susceptible a algunos ataques que a otros. El secreto es perseverar hasta encontrar ese punto débil, y explotarlo al máximo. El juego tiene un par de puntos oscuros. Por empezar, es corto: Konami podría haber hecho un juego un poco más largo. Además, Contra no incluye muchos otros elementos originales como para destacarse, aparte del lavado de cara. Pero dejando eso de lado, la verdad es que Contra sigue siendo muy divertido, y es un excelente juego para jugar de a dos. Bienvenido, marine. Es bueno verlo de vuelta.

POR: SEBASTIAN RIVEROS

**PS2 » 7.4 » MUY BUENO » JUGADORES: 1 A 2**

**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS, LOS BOSSES, JUGARLO DE A DOS.
**LO PEOR:** CORTO, Y POR MOMENTOS MUY DIFÍCIL.
**REJUGABILIDAD:** JUGANDOLO DE A DOS, BASTANTE

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 20% | 40% | 60 % | 80 % | 100% |

# TERMINATOR: DAWN OF FATE

ATARI / INFOGRAMES

**GENERO:** Arcade 3D
**SIMILAR A:** Un Metal Gear Barato



SKYNET RECICLA SUS MODELOS VIEJOS.

Recuerdo cuando nos enteramos de la noticia: Terminator volvía a levantarse. Al anuncio de la nueva película en producción se le sumaba el futuro lanzamiento de Dawn of Fate, un juego que sería una precuela a la serie de películas y que nos permitiría vivir las aventuras de Kyle Reese antes de conocer a Sarah Connor, la madre del futuro líder de la resistencia humana. Después de una larga espera, finalmente recibimos el juego, y podemos decirles que es... una decepción. Y una bastante grande, por cierto. Si bien el juego tiene bastante que ofrecer en lo referente a diseños, los problemas de jugabilidad son muchos como para pasarlos por alto. Es increíble como a veces, los creadores de un juego tienen todo lo necesario para lograr el éxito, y sin embargo, fracasan en la ejecución del proyecto.

La historia relata los sucesos que llevaron a Reese a viajar al año 1984. El apartado gráfico es realmente muy bueno. La versión post apocalíptica de Los Angeles que pudimos apreciar en las películas de James Cameron ha sido recreada con gran precisión. Y además, podremos ver varios modelos de Terminator que son anteriores a la famosa serie 800. El diseño de esto robots encaja sin problemas con lo que vimos en las películas: el director artístico realmente se merece un aplauso. Es una lástima que dentro de poco, comenzarán los abucheos. Sí, esos abucheos son para vos, diseñador en jefe. Parece que el control de Dawn of Fate quedó a cargo de Skynet, que lo complicó al punto de hacerlo exasperante. El juego tiene un sistema de cámaras bastante rígido, y el control cambia permanentemente, de la misma forma que sucedía en Devil May Cry. Si, de acuerdo a nuestra perspectiva, avanzábamos yendo hacia la derecha y la cámara cambia, ni bien soltemos el pad, tendremos que presionar otra dirección para seguir avanzando. Pero Kyle Reese no es Dante, y Terminator dista de ser Devil May Cry. Muchas de las luchas en Terminator se desarrollan en ambientes pequeños y medianos, en los que este sistema de control entorpece muchísimo las cosas. Para colmo, los Terminators dejan muy en claro que la compasión no es uno de sus puntos fuertes, y en varias ocasiones, seremos acribillados como perros sin saber hacia dónde correr. Si logramos salir victoriosos, podremos seguir avanzando, pero nos encontraremos con otro problema. La historia arranca bien, pero se desinfla lentamente. El combate repetitivo sumado a una historia que cada vez ofrece menos, hace que sea muy difícil mantener el interés.



LA SERIE 800 NO PODÍA FALTAR.

El sonido está sacado directamente de las películas. Las explosiones, los disparos todo suena exactamente como debe sonar. Pero la verdad es que no esperábamos menos. Sin embargo, sí esperabamos muchos más de las voces de los personajes, que no suenan nada bien. Tener actores de renombre es demasiado pedir, pero estoy seguro de que se podría haber contratado gente que haga mejor el trabajo sin buscar demasiado. Afortunadamente, la música sí da en el blanco, y aporta ese feeling cinematográfico que conecta el juego con las películas. Pero lamentablemente, no alcanza. Este pudo (debió) haber sido un juego muy bueno, pero el resultado final sabe a poco. Solo espero que Infogrames se ponga las pilas y lo intente de nuevo, para lograr realizar un juego que esté a la altura de esta licencia.

POR SEBASTIAN RIVEROS

**PS2** » **5.9** » **DECEPCIONANTE** » JUGADORES: 1

**XBOX** » **5.9** » **DECEPCIONANTE** » JUGADORES: 1

**LO MEJOR:** LA LICENCIA, LOS GRÁFICOS.
**LO PEOR:** LA CÁMARA, EL CONTROL, LAS VOCES.
**REJUGABILIDAD:** NO SE SI LLEGARÁN A TERMINARLO.

| DIFICULTAD: | Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

0 20% 40% 60% 80% 100%






Cuando la secretaria se dió vuelta en la entrada del lobby, con el gran cartel que reza "Nintendo" a su espalda, me deslicé sigilosamente hacia una de las puertas. Ahí mismo empezó a sonar la alarma. Me calcé mi pasamontañas, saqué del bolsillo un minidestornillador automático y retire la tapa del ducto de ventilación. Justo a tiempo, porque detrás mío ya asomaban los haces de luz de las linternas de los guardias. Tapé discretamente la tapa del ducto, y empecé a deslizarme. Me sentí como una bacteria dentro de un intestino: los ductos de ventilación son siempre mucho más pequeños que como los muestran en las películas. Pero por suerte, mi contextura física también.
Después de recorrer por 15 minutos esos tubos sofocantes y llenos de ratas, encontré lo que quería, el cuarto de los archivos de la gran "N".
Pero ¿Por qué guardaban estos tipos en papel y no en computadora? Algún oscuro secreto se ocultaba en ellos... Descendí encima de un archivero, y con mi minicámara saqué fotos de los archivos más interesantes. Pero el que más me llamó la atención fue uno rotulado "Sfami CDROM 001", y abajo, con letras rojas mal escritas, se podía leer "PSX". Mis ojos no pudieron dejar de leer lo que ahí estaba escrito: oscuros secretos de la compañía, que les resumiré a continuación.

## La verdad será contada

Corría el año 1992, y Sega anunciaba la llegada de su inminente y próximo fracaso, Sega CD. Parecía una buena idea utilizar CDs para jugar a los videojuegos en vez de cartuchos. La idea no era original, ya que otras consolas ya lo estaban utilizando, pero qué mejor que probarlo en una consola popular como Sega Megadrive (conocida también como Génesis).
Nintendo no se quería quedar atrás en esta contienda. Las cosas no eran como ahora, que podemos ver a Sega desarrollando juegos para las consolas de Nintendo: en esa época, entre estas compañías existía algo parecido a la guerra fría. Como decía, Nintendo también presentó un proyecto para agregarle un CD-ROM a su Super Nintendo. Y para eso eligió a Sony, que ya era la encargada de fabricar los chips de sonido para SNES.
Sony puso manos a la obra con este espectacular add-on (que por cierto, terminó siendo un rotundo fracaso en Sega, la que ya desde esa época ya no daba pie con bola con las consolas, y encima trató de arreglarlo con un inocuo dispositivo llamado 32X: una porquería que convertía nuestro Songa de 16 bits en una consola de 32. Nintendo no se llevó bien con los dispositivos ópticos hasta la reciente Gamecube -un error que le costó caro con la N64-, ya que es la empresa que más teme a la piratería).
Las cosas no iban bien con Sony, Nintendo se retrasaba mucho, y quería a pesar de todo que el CD-ROM se adjuntara al SNES. Por el contrario, Sony quería construir una máquina desde cero, y participar en las ganancias (el nombre del prototipo del CD-ROM de SNES era Playstation ¿Les suena conocido?).
Nintendo rompió el contrato con Sony, negándole el uso de lo que habían avanzado en el proyecto, y le legó el proyecto a Philips. Naturalmente, a Sony esto no le gustó nada, y diplomáticamente le pegó un apriete de novela a la N mayúscula. Muy sencillo: vos no nos das lo que habíamos avanzado hasta ahora, y nosotros no te fabricamos más chips de sonido para tu consola de los huevos de oro. Esto significaba millones de pérdida para Nintendo, la que tuvo que ceder, pensando "Qué va a hacer sony con una máquina incompleta...".
A todo esto, Nintendo se peleó con Philips (qué raro), ya que esta quería lo mismo que Sony. Pero los de Philips, conociendo a Nintendo, firmaron un contrato de antemano, y cuando el proyecto fracasó, se llevaron la consola y los derechos para hacer juegos con dos de los personajes más famosos de Nintendo: Mario y Link. Nintendo, confiado, vio cómo Philips se hundía sacando una de las consolas más horrendas de la historia, Philips CDi -una espantosa mezcla de consola con aparato de estudio multimedia-. Los juegos de Mario y Link que salieron en esta consola son desastrosos, programados por un grupo de personas que pensaban que si una consola tenía dibujitos animados alcanzaba para vender, sin importar si estos eran más horribles que ver al Presidente en tanga (eso al menos sí puede ser gracioso).

## La amarga sorpresa de N

"Una empresa que no se dedica exhaustiva y exclusivamente a desarrollar videojuegos no puede lograr que estos tengan la calidad que puede lograr una empresa como Nintendo".
Este Nintendo dixit, se comprobaba cada vez que uno observaba los fracasos de empresas multinacionales de electrodomésticos que querían desarrollar una consola.
Nintendo se cansó de trabajar con empresas que eran ineficientes en esa área, y se largó a desarrollar una consola de nueva generación, llamada al principio "Project Reality 64", y más adelante, cuando se sumó Silicon Graphics al proyecto, "Ultra 64" (historia aparte, Nintendo se peleó con Silicon Graphics -otra más-, y esta última se llevó consigo el nombre Ultra 64, que se pudo apreciar en arcades como Killer Instinct. A pesar de todo, internamente la consola se sigue llamando Ultra 64, si querés comprobarlo, agarra alguna parte de una N64 y vas observar que el código es NUS-001 –u otro número-, o sea, Nintendo Ultra Sixtyfour).
Mientras tanto, Sony trabajaba con una consola que era en sí un SNES, pero incompleto. Le agregó un poco más de velocidad de procesamiento, sonido de buena calidad y procesamiento de imágenes 3D. Todo bastante modesto, por lo que el resultado fue una consola barata, y que se convirtió en la queridísma consola que todos supimos apreciar, y que todavía se encuentra vigente después de casi 8 años.
Ni siquiera Nintendo con su N64, ni Sega con su Saturn, y mucho menos el 3DO, lograron alcanzar a esta bestia llamada Playstation.

## Moraleja

Nintendo aprendió que los proyectos que deja por la mitad, no puede darse el lujo de andar regalándolos por ahí, porque a pesar de lo que sucedió con Phillips y su Cdi, siempre le puede salir un Sony que se aproveche de la situación.

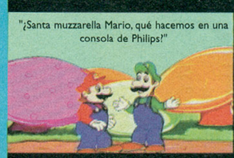
Como escapé de los cuarteles de Nintendo, esa es una historia se las contaré otro día. N

POR FACUNDO MOURNES

## SUPER PHILIPS CD-I
**(Portate bien o te la compro)**






**Lo horrible que puede llegar a ser un gran juego en manos equivocadas.**





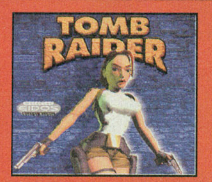




**Las diferentes versiones del Cdi, la hermana desconocida de PSX, y la consola con el peor pad de la historia.**

# Lara Croft Tomb Raider

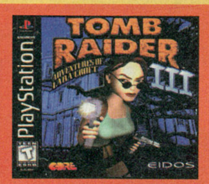
**Con la inminente llegada de un nuevo juego de Lara, en este número pasamos revista a todos los juegos que protagonizó nuestra pulposa heroína en PSOne.**




**Tomb Raider (1996):** El juego que hizo Historia. Tomb Raider rápidamente ganó adeptos gracias a su novedoso sistema de juego. Mucha gente lo prefirió a Mario 64, por lo que fue uno de los principales motivos por los que se vendía la consola de Sony.
Lara aprendió todo lo que sabe en este juego, siendo apenas modificado en sus secuelas. En él, visitaremos muchos lugares del mundo, buscando los tres medallones que nos darán acceso a la ciudad perdida de la Atlántida. Más orientado a los puzzles que las sucesivas entregas de la saga, Tomb Raider inventó un nuevo género, y marcó a los fans con escenas de increíble suspenso, como la famosa confrontación con un T-Rex, que hizo saltar de la silla a más de uno, un humilde servidor incluido.



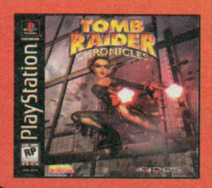

**Tomb Raider 2: Starring Lara Croft (1997):** Un año después, ya tuvimos una continuación entre nosotros. A muchos les gustó porque era muy parecido al primero, pero se diferenció de este en que estaba más orientado a la acción. Esta vez, Lara comienza visitando la Muralla China, en busca de la daga de Xian, que supuestamente le da poderes a aquellos que se la claven en el corazón. Lara aprende a usar las bengalas en este juego, lo que añade emoción cuando buscamos en cuevas oscuras, sabiendo que en cualquier momento se nos termina la luz...




**Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft (1998):** ¡Lara se agacha! Todos aquellos degenerados que querían verla en cuatro patas, tuvieron que esperar dos años. Aparte de esto, nos comenzamos a dar cuenta que esto de Tomb Raider se estaba volviendo algo repetitivo. En esta aventura, que es más larga que las anteriores, unos marineros descubren un meteorito que podría revelar de dónde proviene la vida sobre la tierra. Hummm, intrigante...




**Tomb Raider: The Last Revelation (1999):** ¡Nooooooo! A pesar de ser un spoiler, hasta los que no lo jugaron saben que Lara muere al final de esta aventura (bueno, desaparece). La gente de Core se puso las pilas, y esta aventura estuvo más pulenta que la tercera, que dejó que desear. Volveremos a visitar Egipto, donde encontraremos el medallón de Seth. Con lo que no contábamos, es que si lo removemos de su eterno descanso, todo tipo de calamidades caerán sobre la tierra. Al sentirse responsable por esto, nuestra heroína tiene la necesidad de salvar al mundo. Este juego es más parecido al primero, lleno de puzzles que te revientan la bocha.




**Tomb Raider Chronicles (2000):** No, Lara no ha vuelto de la muerte. En esta entrega, la historia ronda alrededor de un grupo de amigos de la señorita Croft, quienes luego de asistir al funeral y visitar su "tumba" (nunca se encontró el cuerpo...), se sientan a contar historias. De eso justamente se trata: de jugar los flashbacks de la vida de Lara. Los escenarios tienen un par de cosas interesantes, pero la verdad, este es el juego más ladrón de la saga. Las historias son de última, denotando que los muchachos de Core cayeron al punto en que se les acabaron las ideas. La verdad sobre el futuro de la cazadora de tumbas será revelada en Tomb Raider: Angel of Darkness.

¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

# datafull.com

## Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos




El equipo de **NEXT LEVEL EXTRA** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

# Rankings

Lo mejorcito del mes

## LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - AGOSTO 2002

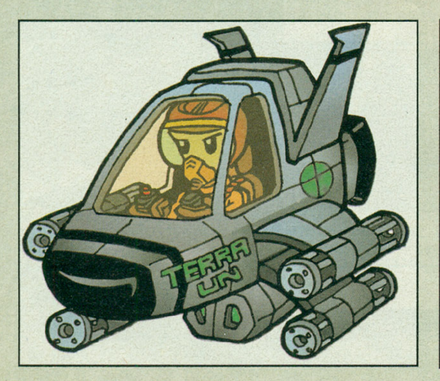
| ESTE MES | | | EL MES PASADO |
|---|---|---|---|
| 1 | ROCKY | XB | -- |
| 2 | GRAND THEFT AUTO: VICE CITY | PS2 | -- |
| 3 | NBA LIVE 2003 | PS2 | -- |
| 4 | BLOOD RAYNE | PS2 | -- |
| 5 | MARIO PARTY 4 | GC | -- |
| 6 | STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR... | GC | -- |
| 7 | THE NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 | XB | -- |
| 8 | AUTO MODELLISTA | PS2 | -- |
| 9 | ROBOTECH: BATTLECRY | XB | -- |
| 10 | ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQ. | GC | 10 |
| 11 | STUNTMAN | PS2 | 6 |
| 12 | FIFA 2003 | PS2 | -- |
| 13 | HITMAN 2: SILENT ASSASIN | XB | -- |
| 14 | KINGDOM HEARTS | PS2 | 1 |
| 15 | WINNING ELEVEN 6 | PS2 | 4 |
| 16 | ANIMAL CROSSING | GC | -- |
| 17 | COMMANDOS 2 | PS2 | -- |
| 18 | SUPER MARIO SUNSHINE | GC | 12 |
| 19 | GRAND THEFT AUTO III | PS2 | 11 |
| 20 | ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY | PS2 | 2 |

## LOS 10 MÁS VENDIDOS EN ARGENTINA

| ESTE MES | | | EL MES PASADO |
|---|---|---|---|
| 1 | GRAND THEFT AUTO: VICE CITY | PS2 | -- |
| 2 | STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR... | GC | -- |
| 3 | KINGDOM HEARTS | PS2 | -- |
| 4 | ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY | PS2 | -- |
| 5 | TONY HAWK'S PRO SKATER 4 | M | -- |
| 6 | ROBOTECH: BATTLECRY | M | -- |
| 7 | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT II | M | -- |
| 8 | ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY | PS2 | -- |
| 9 | MARIO PARTY 4 | GC | -- |
| 10 | SUPER MARIO SUNSHINE | GC | 1 |

## LOS 10 MAS ESPERADOS

| ESTE MES | | | EL MES PASADO |
|---|---|---|---|
| 1 | SPLINTER CELL | XB | -- |
| 2 | SOUL CALIBUR 2 | PS2 | 2 |
| 3 | TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS | PS2 | 3 |
| 4 | MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE | M | -- |
| 5 | HARRY POTTER AND THE CHAMBER... | M | -- |
| 6 | FULL THROTTLE 2 | PS2 | 6 |
| 7 | THE LEGEND OF ZELDA | PS2 | 8 |
| 8 | METROID PRIME | GC | -- |
| 9 | HALO II | XB | -- |
| 10 | KNIGHT RIDER | PS2 | |




### ¡En el próximo número!

**El mes que viene, Next Level se viene Navideña...**

**Y te vamos a comentar que pedirle a Papa Noel para este Verano que ya se viene con todo. Decenas de titulos aterrizan por la redaccion todos los dias y no podemos para ni un minuto si queremos revisar todo lo que tenemos. El proximo mes no se pueden perder las revisiones de Kingdom Hearts, FIFA 2003, Star Wars: The Clone Wars, Shenmue II (Xbox), Grand Theft Auto: Vice City, NBA Live 2003, Dance Dance Revolution Max para Playstation 2, la nueva entregua de Tony Hawk's Pro Skater que ya va por su cuarta encarnacion y por supuesto el veredicto final sobre el juego que todos esperamos con ansias: Mortal Kombat: Deadly Alliance, Splinter Cell, Harry Potter and the Chamber of Secrets y mucho, muchisimo más en la edicion número 42 de Next Level...**




**Club CVJ** — Centro de Video Juegos

**Gane puntos con cada compra**

En el Club CVJ los miembros ganan puntos por cada compra

**Afiliación Grátis**

Con tu compra mayor a ¢10.000

PlayStation®2

Sega Dreamcast

GAME BOY ADVANCE



NINTENDO GAMECUBE



PlayStation

NINTENDO 64





XBOX

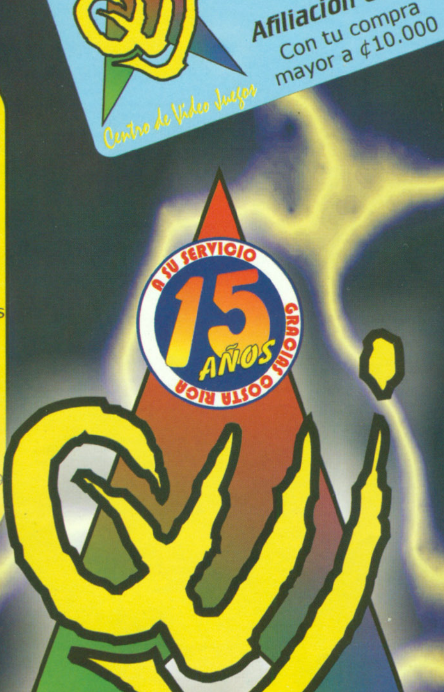
## CVJTV

### Vea todos los Viernes en CVJTV

- Trucos e información
- Noticias de los Video Juegos
- TOP 10! Los diez mejores juegos de la semana
- Información de los sistemas de Video Juegos
- Información Juegos próximos a salir
- Consultas por telefono
- Rifas y premios para los televidentes

### Sintonice!

Los Viernes a las 5:00 pm en:
Antena: Canal 9 y 29 UHF
Teleplus y Cable Edicion: Canal 29
Canal 2 Cable Tica
Canal 65 Cable América




punto COM

www.cvjtv.com

# Centro de Video Juegos

**VENTAS AL POR MAYOR Y AL DETALLE**

**EXPORTACIÓN A TODO EL MUNDO**

**SERVICIO TECNICO**

**ALQUILER DE JUEGOS**

### Oficinas Centrales

100 Sur y 25 Oeste
del Colegio de Señoritas
San Jose, Costa Rica

256-2456
221-7484

### Mall San Pedro



Planta Principal, Contiguo
a Escalera Mecanica

283-7862
283-4524

### Multiplaza




Quiosco 4ta Etapa
Frente a Carrion

201-8442
201-8439